TELJES JÁTÉK: TUROK: DINOSAUR HUNTER

PC GURU

SZÓRAKOZTATÓ INFORMATIKAI MAGAZIN - 2001/05

COSSACKS: EUROPEAN WARS
FALLOUT TACTICS
SUMMONER

BLACK & WHITE

132 OLDAL + 2 CD + POSZTER

1646 Ft

9 771217 638003 00105

BEMUTATÓK: UNREAL 2, MOTOR CITY ONLINE, EARTH AND BEYOND, DIABLO 2: LORD OF DESTRUCTION, RED FACTION, DUNGEON SIEGE

JÁTÉKLEÍRÁS F1 RACING CHAMPIONSHIP, STUNT GP, STAR TREK: AWAY TEAM, WORMS WORLD PARTY, HOSTILE WATERS, THE SIMS HOUSE PARTY, ADVENTURE PINBALL, OUTLIVE, DESPERADOS GAMING GUIDE

DEMÓK A CD: FLASHPOINT * AWAY TEAM * COSSACKS * ADVENTURE PINBALL * THREE KINGDOMS

A PC GURU minden példányához két ingyenes CD-ROM tartozik. Amennyiben hiányoznának, kérje őket az elárusítótól!

Hercules
Keltse új életre számítógépét!
Game Theater XP
A hangkártyák következő generációja!
A tökéletes hangkártya DVD-hez,
MP3-hoz, Hobby zenéléshez és játékhoz
Crystal CS4630 DSP Processzor
EAX 2.0 , A3D támogatás
Dolby Digital hatcsatornás kimenet !
Optikai és koaxiális Digitális kimenet
Optikai és koaxiális Digitális bemenet
MIDI Be és Kimenet
Mikrofon bemenet és Dolby Headphone
fejhallgató kimenet
4 portos USB Hub és Game Port
HERCULES Game Theater XP
DOLBY DIGITAL
Game theater XP
33.920.- Ft + ÁFA
VideoLogic
Videologic Digitheatre LC
Igazi HiFi élmény
számítógépen
62,5 W RMS teljesítmény
Videologic LC
42.900.- + ÁFA
3D Prophet II MX
Hercules Prophet II MX
Nvidia Geforce II MX Processzor
32 MB nagysebességű SDRAM
25.520.- Ft + ÁFA
EPOX
8KTA3
Mainboard
EPOX 8KTA3
VIA KT133A Chipset AMD Duron és
Athlon processzorokhoz
266 Mhz FSB , PC133/VCM 133 SDRAM támogatás
CPU órajel, szorzó, és feszültség állítás BIOS-ból
4 DIMM Memoria Slot max 1,5 GB RAM
6 PCI, 1 ISA, 1 AGP (4X) port. 4 USB port,
AC-97 Hang
UDMA 100 IDE Kontroller
Integrált diagnosztikai kártya !!!
39.900.- Ft+ÁFA
EDITORS' CHOICE
Virtual Zone
EDITOR'S CHOICE
EDITOR'S CHOICE
[H]ardocp
hardocp.com
Top Pick!
SOCKET-A
BEST OVERCLOCKING BOARDS
EPOX 8KTA3+
PLACE 1
HERTA
www.orca.hu
Bp. VII., Dohány utca 37. (Számítástechnikai szaküzlet és szerviz) Tel./fax: 322-7846
• Bp. VI., Ybl M. sétány 2. Westend City Center (HERTA Multimédia szaküzlet) Tel.: 238-7393 • Bp. XV., Szentmihályi út 131. (Pólus Center) Tel./fax: 419-4020 • Bp. III., Bécsi út (EURO Center) Tel/fax:437-4622 • Bp. IX., Könyves Kálmán krt. 12-14. (Lurdy ház) Tel./fax: 456-1131
• Bp. XXII., Nagytétényi út. 27.-47. (Campona Bevásárló Központ) Tel.: 424-3043 • Bp. II., Gábor Áron u. 74-78. (Rózsakert Bevásárló közp.) Tel./fax: 391-5840 • Bp. X., Kerepesi út 73. (Park Plazza üzletközp.) Tel./fax: 262-3164 • Bp.XX., Kossuth L. u. 33.(Erzsébet Áruház) Tel./fax: 285-6004
• Bp. V., Belgrád rkp. 12. Tel./fax: 266-5052

GERICOM
mobile world

www.acomp.hu

FRONTMAN

Elegancia, praktikum, kimagasló teljesítmény!
***GERICOM* legújabb asztali PC ajánlata!**

- 15“ TFT (1024x768) kijelző
- Intel Pentium III 1000MHz processzor
- 256MB SDRAM
- 45GB UDMA HDD
- FaxModem 56kbps V90 beépítve
- Ethernet 10/100Mbit hálózati kártya
- Firewire IEEE 1394 csatlakozó
- 8x DVD meghajtó, 1.44 FDD meghajtó
- 2x USB
- 2x Type II vagy 1x Type III PCMCIA hely
- Infrared Port IrDA 1.1
- AC'97 hangkártya
- Sztereó hangszórók
- Mikrofon és fejhallgató csatlakozó
- 369mm x 384mm x 175mm, 7.9kg

549.900 Ft

Millennium III

- 15.1“ XGA-TFT (1400x1050)
- Intel Pentium III 850MHz Mobil SpeedStep CPU
- 256MB SDRAM
- 20GB UDMA HDD
- FaxModem 56kbps V90 beépítve
- 8x DVD meghajtó, 3.5“ floppy disk meghajtó
- ATi Rage 128 Mobility AGP videokártya 16MB
- USB és S-Video kimenet
- 3D Positional Stereo hangkártya
- Li-Ion nagyteljesítményű akkumulátor
- 319mm x 253mm x 38mm, 3.5kg

769.900 Ft

PHANTOM

- Intel Mobil Pentium III processzor
- Intel 440BX AGP chipset
- Memória 320MB bővíthető
- 3.5“ floppy disk meghajtó
- FaxModem 56kbps V90 beépítve
- Ethernet 10/100Mbit hálózati kártya
- Firewire IEEE 1394 csatlakozó
- ATi Rage Mobility 2xAGP VGA 8MB
- 2x USB
- 3D Positional Stereo hangkártya
- Beépített sztereó hangszórók
- 1x PCMCIA (Type I vagy Type II)
- Infrared Port IrDA 1.1
- Li-Ion nagyteljesítményű akkumulátor
- 319mm x 251mm x 25mm, 1.8kg

HOMEBASE kiegészítő külön megvásárolható!

- 13.3“ XGA-TFT (1024x768)
- Intel Mobil Pentium III 800MHz
- 192MB SDRAM
- 20GB UDMA HDD
- 8x DVD

699.900 Ft

- 13.3“ XGA-TFT (1024x768)
- Intel Mobil Pentium III 750MHz
- 192MB SDRAM
- 10GB UDMA HDD
- 8x DVD

649.900 Ft

GERICOM Phantom forradalmi technológiával és tökéletes formatervvel. A „HOT SWAP“ HOMEBASE lehetővé teszi, hogy a gépet bárhova a legkevesebb helyet foglalva magunkkal vigyük, de otthon teljes értékű asztali gépként használhassuk. A HOMEBASE ház a DVD, CD Író, FDD, második akku és a Firewire csatlakozás helye. A Firewire csatlakozó azonnal fogadja bármely digitális kamera adatait. Beépített FaxModem és 10/100Mbit Ethernet csatlakozás azonnali kapcsolatot biztosít bármely hálózathoz. A gép hibátlan kiépítése, igen kicsi súlya, tökéletes képminősége minden konkurenciát maga mögé utasít. Egy páratlan megoldás az igazi profik részére!

WEBBOY

- Intel Pentium III vagy Celeron processzor
- 3.5“floppy disk meghajtó
- FaxModem 56kbps V90 beépítve
- Ethernet 10/100Mbit hálózati kártya
- 128bit 2D&3D SiS Engine videokártya
- USB csatlakozó
- 3D Positional Stereo hangkártya
- Beépített sztereó hangszórók
- 1x PCMCIA (Type I vagy Type II)
- Audio ki- és bemenetek
- Mikrofon, PS/2 csatlakozó
- Infrared Port IrDA 1.1
- Li-Ion nagyteljesítményű akkumulátor
- 315mm x 256mm x 39,5mm, 2.95kg

intel inside celeron

DVD felár CD meghajtóval szerelt gépekhez 30.000 Ft

- 14.1“ XGA-TFT
- Intel Pentium III 1000MHz
- 256MB SDRAM
- 20GB merevlemez
- 8x DVD ROM

519.900 Ft

intel inside pentium III

- 13.3“ XGA-TFT
- Intel Celeron 733MHz
- 64MB SDRAM
- 10GB merevlemez
- 24x CDROM

359.900 Ft

- 13.3“ XGA-TFT
- Intel Pentium III 850MHz
- 128MB SDRAM
- 20GB merevlemez
- 24x CDROM

419.900 Ft

- 14.1“ XGA-TFT
- Intel Pentium III 850MHz
- 128MB SDRAM
- 10GB merevlemez
- 24x CDROM

429.900 Ft

COMM@NDER XL

- Intel 440BX AGP chipset
- 8x DVD meghajtó, 3.5“ floppy disk meghajtó
- 20GB UDMA HDD
- S3 Savage IV AGP videokártya 16MB + TV-OUT
- FaxModem 56kbps V90 beépítve
- Ethernet 10/100Mbit hálózati kártya
- Firewire IEEE 1394 csatlakozó
- 2x USB
- Creative SB16 compatible Full Duplex hangkártya
- Beépített microfon és sztereó hangszórók
- 2x Type II vagy 1x Type III PCMCIA hely
- Audio ki- és bemenetek
- Infrared Port IrDA 1.1
- Li-Ion nagyteljesítményű akkumulátor
- 322mm x 276mm x 42mm, 3.4kg

intel inside pentium III

- 15.1“ XGA-TFT
- Intel Pentium III Mobil 800MHz
- 256MB SDRAM

649.900 Ft

KERESSE AKCIÓS ÁRON MEGVÁSÁROLHATÓ KIFUTÓ MODELEINKET!

GERICOM SZEKSZÁRD 7100 Szekszárd, Rákóczi u. 34.
Tel: 06-74-510-092 Fax: 06-74-510-093, gericom@tolna.net
GARDEX 9400 Sopron, Újteleki u. 1-5.
Tel: 06-99 524-250

ACOMP PEST 1134 Budapest, Róbert Károly krt. 68.
Tel./Fax: 339-5647, 339-5648, acomp@acomp.hu
ACOMP PÓLUS 1152 Budapest, Szentmihályi út 131.
Tel./Fax: 419-4091, 419-4092, acomp@acomp.hu

INTRO

Valóságos csoda, hogy ez a PC Guru elkészült. A Black & White mánia olyannyira megfertőzte a szerkesztőséget, hogy komolyan aggódtunk az újság miatt. Reggelente mást sem lehetett hallani, minthogy az előző éjjel milyen meghökkentő okossággal lepte meg a tesztelőket a teremtményük. Ez az oka annak, hogy ebben a hónapban a Black & White került a középpontba, s a többi játék kicsit a háttérbe szorult. Ez persze nem jelenti azt, hogy B&W PC Guru különszámot olvastok (majd a következő hónapban). A két hónappal ezelőtt tesztelt Desperadost is utolérte a végzete. A nyolc oldalas Gaming Guide-ban az összes küldetést kiveséztük megkönnyítve ezzel az amúgy igencsak nehéz játékot. Még a megjelenés előtt kaptunk tesztelésre angol nyelvű Cossacksot, melyben igencsak kellemesen csalódtunk. Az AoE sorozatra emlékeztető játék rendkívüli élményt nyújt, csak ajánlani tudjuk mindenkinek. Időközben túléltünk egy CeBITet is a dermesztően hideg és esős Hannoverben, a hardware rész híranyagának nagy része a kiállításon szerzett anyagokból táplálkozik. Ebben a hónapban a teljes játékunk a nagysikerű Turok sorozat első része. Reméljük, hogy a dinoszauruszvadász kalandjait feldolgozó játék elnyeri a tetszéseteket.

PC Guru Team

NEWS

8 "Játékfilmek" áradata
8 Atlantis: The Lost Empire
8 Broken Sword 3
9 Doom 3
9 – Runaway: A Road Adventure
9 RTS III
10 Spells of Gold
10 Real War
11 Gore
11 Dune
12 Ballistic
12 Historic Rally Trophy
13 Nomads
13 TORN
14 Necrocide
14 Elite 4
15 Április 1
15 Fallen Age
15 A legjobbak

A HÓNAP JÁTÉKA

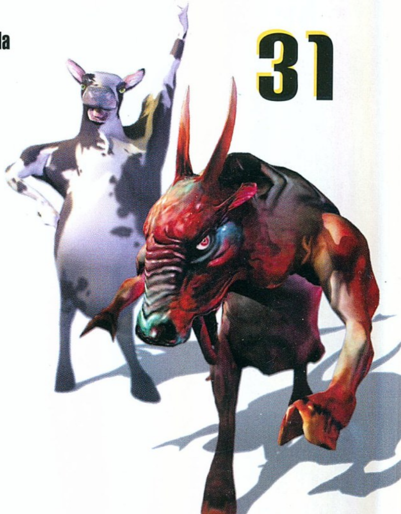
Egyetlen percig nem volt vita ebben a hónapban, hogy melyik játék legyen a legjobb. Peter Molyneux és csapata elkészült végre a Black & White-tal, mely beváltotta a hozzá fűzött reményeket, sőt. Szerintem e döbbenetes programot még sokáig nem múlja felül semmi. Ebben az istenszimulátorban már nem csupán népünket kell vezetnünk, s riválisainkkal hadakoznunk, hanem saját titánt nevelhetünk, aki segíthet bennünket az Igaz Hitvallás megvalósításában. Csodaszép megjelenítés, fantasztikus AI és páratlan játékélmény. Újabb klasszikus született.

Black & White

JÁTÉKLEÍRÁS

30 Peter Molyneux az élő legenda
31 Black & White
38 Fallout Tactics
42 F1 Racing Championship
45 Stunt GP
46 Star Trek: Away Team
50 Summoner
54 Worms World Party
56 Hostile Waters
58 The Sims House Party
60 Adventure Pinball
62 Cossacks: European Wars
66 Outlive
68 Gondolatébresztő
70 – Game Developer Conference
74 Desperados
82 Mentőöv
84 Cheat

31

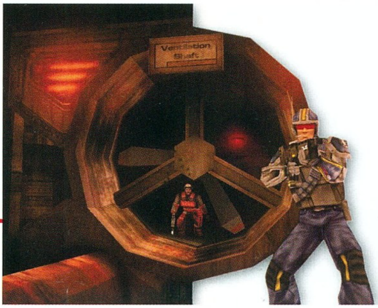


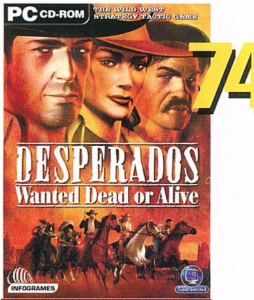
Ahogy véget ér a Milia, lehet menni a Cebitre, aztán még az E3 előtt ott a Tokyo Game Show, a Gamestock, és mind közül talán a legfontosabb, az idén 15. alkalommal megrendezett Game Developers Conference a napfényes Kaliforniában. A GDC kicsit kilóg az említett show-k és expók sorából, mivel ez a konferencia elsősorban nem a sajtónak, hanem a játékpiac résztvevőinek szól.

TARTALOM

BEMUTATÓ

16 Unreal 2
20 Motorcity Online
22 Earth and Beyond
24 Lord of Destruction
26 – Red Faction
28 Dungeon Siege





DESPERADOS

GAMING GUIDE

TALLÓZÓ

86 Hardver hírek (CeBIT news)
90 CeBIT News - Mobil
93 CeBIT News - CPU
94 CeBIT News - Sony
96 Homok a gépezetben
100 Game Boy Advence
102 D.A.P. Jukebox
104 Cordless MouseMan Optical
104 Akadémiai MobiMouse
106 Multi-Display összehasonlítás
108 Sony Clie
110 Az Eurodatánál jártunk
112 Toshiba TLP-X10E
116 Hardware fórum
118 3D Rovat
120 Grab
122 Levrov
124 Külvilág
128 Következő szám tartalma

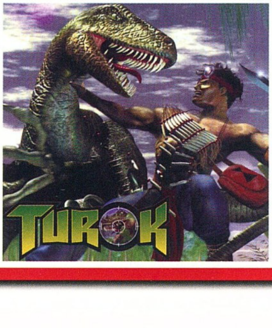
88-95

Immáron három éves tradíció, hogy a PCG és CHIP Magazin közös stábja a legkülönfélébb közlekedési eszközökkel felkerekedik, és célba veszi az év legnagyobb horderejű számítástechnikai és informatikai kiállítását, a CeBIT-et. Kibővített hardver hírek rovatunk, a hannoveri látogatás legérdekesebb eseményeinek nyolc oldalas összefoglalója.

TELJES JÁTÉK

7

Turok: Dinosaur Hunter

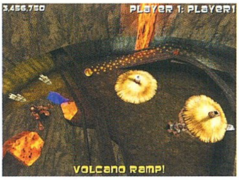


A kalandok nyolc pályán ívelnek át, melyeket gonosz ellenfele telis-telerakott mindenre elszánt zsoldosaival: a nagyszámú és változatos kreatúrák karmai közül a fiút csak a soha azelőtt nem látott fegyverarzenál képes kimenteni.

Az összesen 14 pusztító eszköz mindegyike használható valamire, persze a legdurvábbakat a főellenfelekre tartalékoljuk (összesen négy lesz belőlük).

TARTALOM

JÁTÉKDEMÓK CD MELLÉKLETÜNKÖN



ADVENTURE PINBALL

Hogy mi a közös az Unreal Tournamentben és egy jelentéktelennek tűnő flipperszimulációban? Bármilyen furcsának is hangozhat, de mindkettőnek ugyanaz a mozgatórugója: a jó öreg Unreal Engine. Ez persze sokak fejében felvethet pár kérdést, amelyek feltehetően a minőségre és mikéntre vonatkoznának, de megnyugtatásképen elmondhatjuk, hogy a furcsa ötvözet fergetegesre sikeredett. Izgalmas, kalandelemekkel dúsított, golyópattogtató program, amelynek most végre a demóját is megcsodálhatjátok.

COSSACKS: EUROPEAN WARS

Cossack lázban ég az egész stratégiakedvelő társadalom, s meg kell hagyni, nem véletlenül. Ez az a játék, amely mindenkinek megpróbál a kedvére tenni, azaz sikeresen ötvözi a legjobbaktól azokat az ötleteket, amelyek már beváltak. Egy kevéske Age of Empires, egy csipetnyi egyediség, s máris kész az új etalon, amelyben egyszerre akár több ezer egységet is megmozgathatunk a képernyőn. A demó sajnos már nem mai darab, de a megjelenés végett úgy éreztük, hogy itt a legalkalmasabb időpont, hogy felkerüljön korongunkra.

OPERATION FLASHPOINT

Sajnos ez a demó az előző számot szűk két nappal lekéste, ettől függetlenül reméljük, hogy még így is képesek leszünk örömet szerezni vele. Igaz ugyan, hogy ez a bemutató változat igencsak kezdetleges állapotban leledzik, mégis már most nyilvánvalóan látszik rajta, hogy a májusban esedékes megjelenéskor igazi gyöngyszemet kapunk majd kézhez. Az Operation Flashpoint taktikai FPS rajongóknak kötelező alapmű, amelynek egyetlen hátránya csupán gigászi gépigénye. Egyszerűen látni kell!

EZEN KÍVÜL MÉG...

Assimilation • F/A-18 Korea Gold • Kohan • Three Kingdoms • Star Trek: Away Team

CD HÍREK

Üdvözletem!

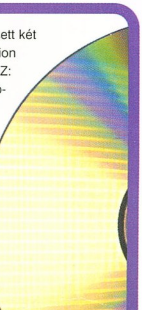
Azt hiszem, már mondanom sem kell, hogy ismét rengeteg érdekességgel várunk Benneteket CD mellékletünkön. Most már biztosan látszik, hogy a játékipar végre erőteljesen beindult, s szépen sorban potyognak le a jobbnál jobb szoftverek a gyártók futószalagjairól. Itt van például a Black & White - amely mellett nem sok időnk jutott az alvásra -, a Fallout Tactics, és nem utolsó sorban a Cossacks, amelynek demóját fellelhetitek korongunkon.

Sikerült összeállítanunk egy hatalmas galériát a WALLPAPER, azaz a háttérkép-kedvelőknek. Több mint 140 játékkal kapcsolatos képet kaptunk a GAMEWALLPAPER.COM szerkesztőitől, amelyek mindegyike egytől-egyig – egyszerűen szólva - fantasztikusan néz ki. A két leggyakoribb felbontásban (800x600 és 1024x768) lévő képeket bárki könnyedén kifeszítheti „munkaasztalára". De ha valakinek esetleg gondja támadna ezzel a művelettel, azoknak mellékeljük az ACDSee nevű képnézegető program kipróbálható, 3.1-es verzióját, amellyel már könnyedén kivitelezhetjük ezt az aprócska kis feladatot.

A múlt havi magazinunk megjelenéséről lekésett két játékdemó közül szerencsésen befutott az Operation Flashpoint, viszont még mindig türelmünket kérik Z: Steel Soldiers ügyben. Az előbb említett bemutatóhoz mellékeltünk pár extra küldetést is, reméljük, a fanatikusabbak legnagyobb megelégedésére.

A szintén későn érkező várva-várt „kedvencünk", a benchmark programok koronázatlan királya, a 3D Mark 2001 is végre valahára révbe ért. Természetesen a MadOnionos fiúk fergeteges munkájának sikerült pár megabájt helyet szorítanunk mellékletünkön, az EXTRA könyvtárból egyszerűen feltelepíthetitek.

Ezeken kívül ismét várnak Titeket fantasztikus shareware játékaink, felhasználói programjaink és érdekesnél érdekesebb témájú rovataink, amelyekben mindenki találhat valami testre szabott témakört! Reméljük, legnagyobb megelégedésetekre.



PATCH-EK

Age of Sail 2 v1.50 • Kohan v1.0.7 • Mechwarrior 4 v1.1 • Sacrifice Patch 3 • Fate of the Dragon Service Pack 1 • Hostile Waters v1.03

CHEATEK, TRAINEREK

Battle For Naboo - Trainer +5 • Black & White - Trainer +7 • Brotherhood Of Steel - Trainer +1(6) • Desperados - Trainer +5 • Fate Of The Dragon - Trainer +8 • Stunt Gp - Trainer +2 • Outlive - Money Trainer • Star Trek: Away Team - Trainer +3 • Summoner - Trainer +2 • Adventure Pinball - Table Unlocker

DESKTOP TÉMÁK

140+ válogatott háttérkép, illetve pár téma, amelyek név szerint: Clearing Stroms • Enemy at the Gates • Lover's Hideaway • Rose Garden • Tree of Life

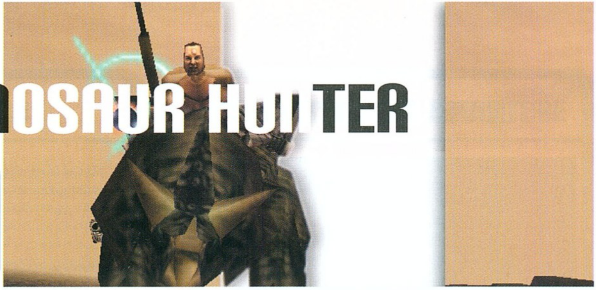
SHAREWARE JÁTÉKOK

Diamond Club Casino • Freeride Thrash • Rocky Racers • Starlines • TetRize • WinHoops • ZZ Darts

SHAREWARE UTILS:

Acoustica CD Burner v1.0 • Color Pilot v4.05 • Harvard 3D • Mail Watch Pro v1.31 • RadLight Player v3.021 • SuperCleaner 2.0

TUROK: DINOSAUR HUNTER



StartBox

Fejlesztő: Iguana Entertainment
Kiadó: Acclaim Entertainment
Web: www.acclaim.com

A LEGENDA

1997 ősze volt, éppen szeles délután lett úrrá a városon, amikor a Keleti pályaudvar mellől nyíló Nefelejcs utcába igyekeztem. Volt ott valami, amit látnom kellett, játszanom kellett vele, hiszen annyian beszéltek már róla, magasztalták, dicsőítették. Megérkezésem után Mellory röviden felvilágosított arról, mit is fogok látni, hogy aztán a kezdő képsorok felvillanásától kezdve másik világban éljek tovább. Megfogott, felvillanyozott, levett a lábamról. Szükségem volt rá, de nemcsak a játékot akartam magaménak, hanem azt a ketyerét is, amely életet lehelt belé...

Meglepő módon mindehhez nem kellett csak egy Pentium 200-as gép, 42 MB merevlemez-kapacitás és a világ kinyílt előttünk. Igaz, érte kritika a készítőket a ködeffektus miatt, amely szándékosan rövidíti nyúlfarknyira a látómezőt, de néhány óra játék után már ezzel is megbékéltünk.

MI A MANÓ?

Turok, a fiatal indián fogságba esik, ahonnan csak úgy tud kiszabadulni, ha az adott területeken járva-kelve legyőzi az ott megjelenő ellenfeleket, és összegyűjti a teleportkapukat aktiváló kulcsokat. Igen ám, de Campaigner nem azért járta be az idősíkokat, és szerezte meg a csodafegyver, a Chronoscepter részeit, hogy holmi hős azt csak úgy magával vigye! A kalandok nyolc pályán ívelnek át, melyeket gonosz ellenfele telistelerakott mindenre elszánt zsoldosaival: a nagyszámú és változatos kreatúrák karmai közül a fiút csak a soha azelőtt nem látott fegyverarzenál képes kimenteni.

Az összesen 14 pusztító eszköz mindegyike használható valamire, persze a legdurvábbakat a főellenfelekre tartalékoljuk (összesen négy lesz belőlük). A kés, íj, pisztoly, gépfegyver, sörétes puska, automata puska, gránátvető, plazmaágyú, minigun, antianyagkilövő, rakétavető, részecskegyorsító, fúziós ágyú és maga a Chronoscepter egyedülálló, PC-n ezelőtt soha nem látott fény- és látványeffektusokat vonultat fel.

Ugyanez a helyzet az ellenfeleket illetően is, melyek a mezei rosszfiúktól az egyszerű velociraptorig, a triceratopson lovagló harcosoktól pedig a négy, gigantikus főellenfélig igen széles spektrumon helyezkednek el. Ez utóbbi négyes megjelenésében, kidolgozásában, látványában örök érvényű alkotás: Longhunter arénában támad ránk dzsipjei segítségével, Mantis jelleméről neve árulkodik, hiszen hatalmas, mérget permetező és repkedő imádkozó sáskával kerülünk szembe, TRex nem más, mint a húsevő dinoszauruszok koronázatlan királya (igaz, jelentős technohatásokkal megspékelve lép színre), Campaigner pedig maga a megtestesült, szinte legyőzhetetlen, igazi gonosz. Az ellenfelek elhalálozási animációi széles skálát járnak be, ezeket előcsalni és megtekinteni mindenképpen érdemes.

ÉHES DINÓKKAL ÁLMODOM

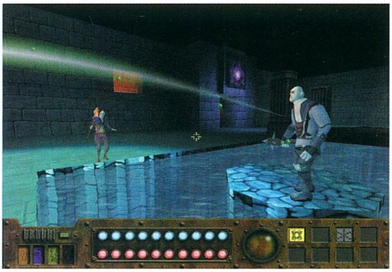
...mintha mindez ma történt volna velem, olyan pontosan emlékszem mindenre. Kevés olyan játék akadt kezembe a szoftverekkel eltöltött évek alatt, amely enynyire beleívódott volna a zsigerembe. Számomra ez az akciójáték volt az, mely elhozta a PC-n várva várt forradalmat, és elindította a színvonalas, 3D-s gyorsítást kiaknázó programok áradatát: a saját fejlesztésű, leginkább nagy tereket megjeleníteni képes motor a kor öszszes 3D-s grafikus kártyáját támogatta rengeteg különleges effektust és akár 800x600-as felbontást is lehetővé téve.

Sajnos, mint minden konverzió, ez a játék sem mosta le magáról, hogy konzolos átirat: a Nintendóhoz hasonlóan a mentési pontokra alapuló játékmenet megmaradt. Készüljetek fel, hogy csak és kizárólag a szentélyek megtalálásával lesztek képesek játékállások rögzítésére! Ez bizony kicsit zavaró, de egyszersmind igazi kihívásról gondoskodik.

Mindezek függvényében azt mondhatom, hogy a Turok az akciójátékok egyik legszebben csillogó, klasszikusan csiszolt drágaköve, mely minden, magát igazi FPS-fanatikusnak tituláló játékos számára kötelező darab. Most, újra elővéve, ismét (azaz még mindig) rendkívüli élményben volt részem.

Dauby
tamas.daubner@renault.hu

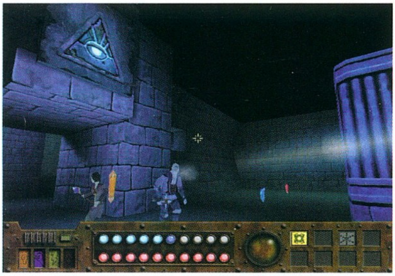
ATLANTIS: THE LOST EMPIRE



Játékból filmet, filmből játékot. Úgy látszik, ez a hónap eme ötlet jegyében telik, mivel a Disney is bejelentette, hogy június 15-én debütáló mozijából játékátiratot készít. A végleges változat május közepére készül el, ám ezt megelőzőleg a cég tizenkétmillió példányban ingyenes előzetest osztogat szét, melyben mind az egyjátékos, mind az online játszható többjátékos mód kipróbálható, mindössze a történet lesz valamivel rövidebb. Nem rossz ez a kezdeményezés, hisz amellett, hogy jó reklám a filmnek, felfogható akár béta tesztként is. Azt ugyan nem tudom megmondani, kis hazánkba is elérnek-e a lemezek, de talán nem maradunk ki a szórásból, hisz még a Kellogg's gabonapelyhes dobozaiba is jut belőlük bőven.

Amúgy maga a program akciójáték lesz, elsőszemélyű nézetből irányítva az eseményeket be kell hatolni a Föld gyomrába, s lejutni egész Atlantiszig, csak hogy aztán az elveszett város megmentőivé léphessünk elő. Eközben őrökkel kell hadakoznunk, elkerülnünk a labirintusok csapdáit, sőt, még a hatalmas leviatánt is jó modorra taníthatjuk, hisz a lakhelyét látogatók legyilkolása rossz szokásai közé tartozik.

Bird



BROKEN SWORD 3

A Broken Sword nem tartozik a legendák közé, de azért igen jól csengő neve van a kalandjátékosok körében. A Revolution pár év kihagyás után úgy határozott, trilógiává bővíti a sorozatot, mégpedig nem is csak az egyszerű, „hozzácsapok még egy részt, a név úgyis eladja majd" stílusban, hanem komoly, mondhatni forradalmi változtatásokkal, melyeket azonban egyelőre még sűrű titoktartás fed.

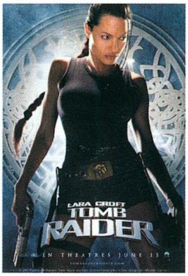
„Tiszta és izgalmas elképzelésünk van a következő generációs kalandjátékokat illetően" - fogalmazott a Revolution vezetője, Charles Cecil. – „Hála az utóbbi évek technikai fejlődésének, végre olyan szemkápráztató kalandjátékot készíthetünk, amelyben az atmoszférikus hangulat és a cselekmény kihasználja a teljesen 3D-s környezet lehetőségeit."

Több meghatározó szereplő, többek között Nico és George Stobbart is visszatér a korábbi részekből. A történetről még sajnos nem lehet tudni semmit, egyedül a The Sleeping Dragon alcím enged valamenynyit sejtetni belőle.

Greg5

Fejlesztő:
Revolution Software
Kiadó: -
Megjelenés:
2002. második fele

"JÁTÉKFILMEK" ÁRADATA



Nem kell soká várni az első Tomb Raider filmre, most már biztos, hogy Amerikában június 15-én filmvászonra kerül. Ennek örömére számos fénykép mellé új előzetes is felkerült a film honlapjára (www.tombraidermovie.com). Nem mondom, látványos alkotás lesz.

Ezek után nem csoda, hogy a Lara Croft mánia mindenhová befurakszik, de azért azon már enyhén szólva megdöbbentem, mikor meghallottam a hírt, hogy a harcias amazon a U2 új videoklipjében is feltűnik majd. Bár a történet nem igazán körülötte forog, a főszerepbe a csapat, illetve a saját maguk által alakított gonosz alakváltók küzdelme kerül, de valahogy mégis beépítenek pár jelentet a kebelkirálynő régészlány kalandjaiból is.

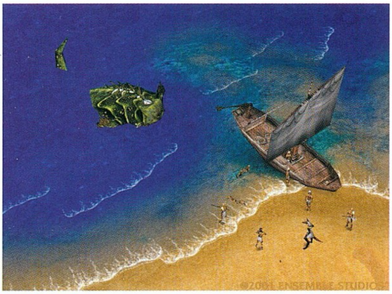
De ha már a játékok filmváltozatáról írok, meg kell említenem a konzolos körökben nagy sikernek örvendő Soul Caliburt is. Nos, ez sem kerülhette el sorsát, ötvenmillió dolláros költségvetéssel hozzáfogtak a feldolgozás forgatásához. 2002-ben kiderül, mit sikerül kihozni belőle.

Bird

RTS III

Végre már képet is közölhetünk az Age of Empires alkotóinak legújabb programjából. Az Ensemble Studiosnál egyelőre még RTS III munkanéven futó játék körül még igen nagy a titkolózás, de gondolom, az E3-on sok részlet kiderül.

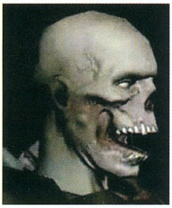
Lily



DOOM 3

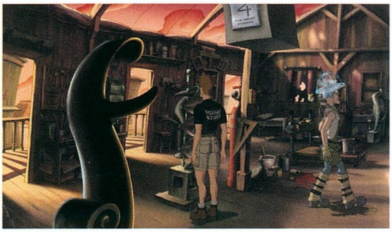
Lehullt a lepel: John Carmack bemutatta a Doom 3 vadonatúj engine-jének első, működőképes változatát. A játék a Japánban már pár hete kapható Geforce 3-on futott, amelyről az id vezető programozója a demó lefuttatása után elismerően nyilatkozott, és bejelentette, hogy a Doom 3 ki fogja használni annak minden előnyét.

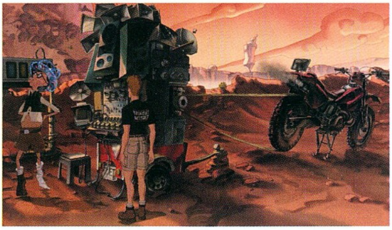
Mint az tudvalevő, a program elsősorban egyjátékos módra lesz kihegyezve, és a Quake 3-mal ellentétben a fiúk most a grafikára, és nem a sebességre fognak összpontosítani. A bemutató után természetesen kérdések százaival rohamozták meg a csapatot, de sajnos a legtöbbre csak kitérő válaszokkal, illetve, „erről még túl korai beszélnünk" stílusban feleltek. Összesen annyit sikerült kicsikarni belőlük, hogy a program roppant játékosbarát pálya- és modellszerkesztőt is fog tartalmazni. Ami talán mindenkit a legjobban érdekel, a megjelenés időpontjára nézve a következő nem túl bíztató választ kaptuk az egyik grafikustól: „Eddig minden id által készített játék fejlesztési ideje tovább tartott az előzőnél, és azt hiszem, ez alól a Doom 3 sem lesz kivétel." A cég egyébként bejelentette, hogy nem lesz jelen a tavaszi E3-mon, így sajnos még jó sokat kell várnunk a további információkra.

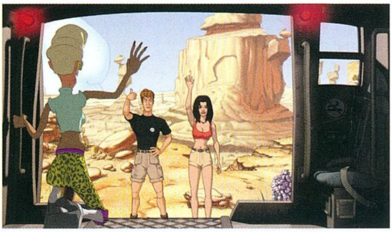


Greg5

RUNAWAY: A ROAD ADVENTURE







Feltámadóban a rajzfilmszerű kalandjátékok? Tavaly csak egy igazi, ilyen stílusú program, az Escape From Monkey Island látott napvilágot, a mostani évből pedig még alig telt el pár hónap, és már magunk mögött tudhatunk két remek ilyen jellegű alkotást is, sőt, elnézve a Runaway megjelenésének dátumát ez a szám nemsokára háromra növekszik.

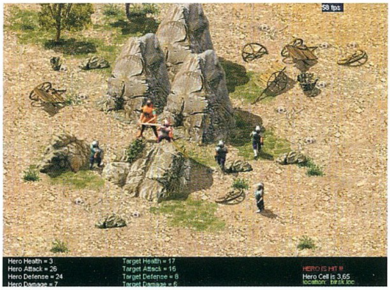
A fejlesztők példaértékűen mutatják be, hogy nem kell egy játéknak teljes 3D ahhoz, hogy fantasztikusan nézzen ki. Az engine alapvetően a Monkey Island 3-hoz hasonló, 2D-s ábrázolást használ, akár 1024*768-as felbontásban is, kivéve a karaktermodelleket. Ennek köszönhetően elfelejthetjük a LucasArts legutóbbi kalandjátékában bemutatott gyenge irányítást, és ismét kezünkbe vehetjük az egeret.

A történet a jóképű egyetemi diák, Brian körül forog, aki egy nap az utcán a szó szoros értelemben beleütközik Ginába, a szépséges táncosnőbe. Innentől kezdve élete homlokegyenest megváltozik, számára érthetetlen okból üldözni kezdi a maffia, menekülnie kell. Vele tart a nem is olyan ártatlan Gina is, akinek természetesen valamilyen köze van a kalamajkához, de hogy pontosan mi is, azt nekünk kell majd kiderítenünk rengeteg fejtörő és több mint félórányi átvezető videó kíséretében.

Greg5

Fejlesztő: Pendulo Studios
Kiadó: Dinamic Multimedia
Megjelenés: 2001. május

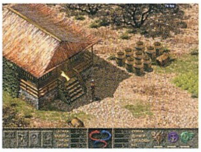
SPELLS OF GOLD



Kezdetben csekély érdeklődést mutattam az orosz Buka Entertainment új szerepjátéka iránt, ám ahogy olvasgattam a kapott híreket, felfigyeltem pár érdekes vonásra. Először is, a történet nem a jó és a gonosz sztereotip párharcával kezdődik – bár erre később sor kerül –, a főhős személyében egyszerű kereskedőt tisztelhetünk, ki teleportkapukkal összekötött világok közti

áruszállítással keresi kenyerét. Természetesen az utak nem veszélytelenek, a szokásos banditák és élőholtak mellett olyan borzasztó lényekkel is meg kell majd küzdenie, mint például az adószedők. (No, meg persze a konkurencia sem rajong a piac megosztásáért.)

Ez már alapban jó mókának tűnik, de ehhez még hozzájárul az orosz fejlesztők megalomániás törekvése, hisz akárhány játékukról hallottam eddig, mindegyikben akadt valami őrülten magas számérték. Most például több mint kétezerféle fegyvert próbálhatunk ki, melyeket varázslatokkal, illetve alkimista főzetek alkalmazásával további tulajdonságokkal ruházhatunk fel. Ami a küldetéseket illeti, abban sem szenvedünk hiányt, a megbízások tucatszám dőlnek majd, de szerencsére szabadon választhatunk köztük, semmi nem kényszerít a végrehajtásukra. Végül a karakterfejlődésnek nem szab semmi határt, teljesen szabadon gyakorolhatjuk a harc és mágia különféle formáit, s ezen belül is erősen számításba lesz véve, hogy mekkora tapasztalattal rendelkezünk az épp használt fegyver vagy varázslat terén.



Bird

REAL WAR

Ha valamelyik cég olyan játékkal kívánja megállni helyét az igencsak zsúfolt piacon, amelyiknél már egy éve is sokkal látványosabb, 3D-sebb ilyen stílusú programok jelentek meg, akkor annak a cégnek vagy valami baj van a marketingpolitikájával, vagy a grafika helyett valamilyen más téren kíván újításokat felmutatni az elődökkel szemben.

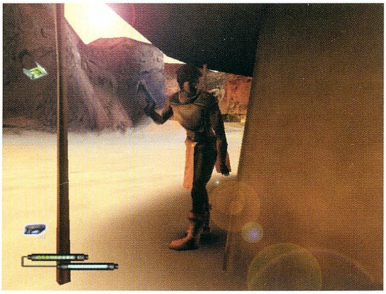
Szerencsére a Real War esetében ez utóbbiról van szó, a játék pár területen megmutatja, milyen irányba is érdemes még fejlődniük a stílus képviselőinek. Vegyük bármelyik stratégiai játékból a következő, nagyon gyakori esetet: támadni indulunk öt csoport Mamuttankkal/Zealottal/Ogrével. Kijelöljük őket, ráküldjük az ellenségre, és mindenki megtámadja a hozzá legközelebb eső, nem baráti egységet - de igazából nem tudunk beleszólni a küzdelembe. A Real Warban ezzel szemben kijelölhetünk majd egy „dobozt", ahová támadni kívánunk, és az AI minden egységünkhöz hozzárendel egy ellenséget, akit ő fog támadni elkerülve ezzel az igen gyakori mindenki egyet lő effektust. Egy másik támadási módban a mesterséges intelligencia a tőle telhető legjobban kiválasztja a legveszélyesebb egységeket, és azokra összpontosítja a tüzelést elkerülve azok érvényesülését.

A nem túl kimagasló grafika amolyan 2D-3D keverék, semmi képernyőforgatás, ráközelítés, az egységek viszont elbújhatnak a dombok, fák mögött. A robbanások és a becsapódások a háromféle tereptípus – sivatagi, jeges és dzsungel – mindegyikén maradandó, a játék végéig tartó sérülésnyomokat fognak hagyni, sőt, a fizikai modell még azt is lehetővé teszi, hogy az erősebb detonációk hatására a kisebb tankok hátukra forduljanak. A tizenkét hosszú küldetést igen látványos átvezető videók fogják összekötni. Az augusztusi megjelenés előtt a fejlesztők kiadnak még egy játszható demót valamikor május környékén, remélem, hamarosan vendégként üdvözölhetjük a CD-mellékleten.

Greg5

Fejlesztő: Simon And Schuster
Kiadó: OC Incorporated
Megjelenés: 2001. augusztus

DUNE



Bár szerencsére nem ez a trend, gyakran készülnek sikerfilmekből akciójátékok, általában meglehetősen siralmas minőségben. Azért arra nem számítottam, hogy a mai „húdelátványos" és „nagyondebil" filmek helyett valaki a Dune című klasszikust dolgozza fel, pedig a Dreamcatcher épp erre vetemedett, mi több, hamarosan be is fejezi harmadik személyű akció-kaland csodája fejlesztését.

A játékban Paul Atreidest alakíthatod, aki javában dolgozik a fremenekhez fűződő kapcsolatai megszilárdításán. Hogy elnyerje tiszteletüket, különféle feladatokat kell teljesítenie, így például el kell kapnia a fűszercsempészeket, üzemeket kell lerombolnia, és rejtekhelyeket felkutatnia. Mint az a képekből is kiderül, a grafikára nem lesz panasz, kérdés, vajon a háttértörténeten kívül a program mi egyebet tud még felmutatni a sablonjátékok tengerében.

Bird

GORE

Már több mint tíz perce irtotta folyamatosan ellenfeleit. Plazmasugaraktól védő nehéz mellvértjével testén, és húsz kilós rakétavetőjével kezében egy percre sem állt meg a rohanó öldöklésben, a fáradás legkisebb nyoma sem látszott a harcoson. Hirtelen zajt hallott felülről, és máris egy rakétaugrással a felső szinten termett, hogy agyonlője az óvatlan ellenséget. A sikeres akció után gyorsan visszapótolta az ugráskor elszenvedett életerőveszteséget a sarkon lévő mentőcsomag segítségével, majd folytatta az eszeveszett gyilkolászást.

Ha még egyszer sem tűnt fel a fenti eset irrealitása, vagy csak egyszerűen nem érdekelt, akkor nyugodtan térj csak vissza a jól bevált Quake 3-hoz. Ha viszont már neked is szeget ütött a fejedbe, hogy az ilyen és ehhez hasonló helyzetek egy pöttyet nem valósághűek, és érdekel egy életszagúbb, többjátékos módra kihegyezett FPS, akkor elképzelhető, hogy a Gore esélyt kaphat nálad, akár a Team Arena mellett is.

Harcosunk mozgását a magánál tartott fegyverek száma és súlya, valamit fáradtsági állapota is nagymértékben befolyásolja. Egy nehezebb gyilkoló eszközzel elég fél percet rohannunk, máris érezhetően lelassulunk, elfáradunk. A magasabb épületekről sem ugorhatunk le büntetlenül, hisz könnyen kificamíthatjuk, ne-

tán eltörhetjük lábunkat végleges – a következő újraéledésig tartó – sebességveszteséget elkönyvelve ezzel. A választható karaktereknek egyik meghatározó tulajdonsága lesz a kitartás és az erő, akik pedig ezekben nem jeleskednek, jelentős plusz sebességgel, esetleg valamelyik fegyver kezelésében való jártassággal kompenzálhatják hátrányukat.

Az egész móka megjelenítéséért az AMP nevezetű motor felelős, mely szépségében és kidolgozottságában nem sokkal marad el a Team Arenától, vagy az Unreal Tournamenttől, ellenben lényegesen gyorsabb azoknál, főleg gyengébb gépeken. A nemrég napvilágot látott multiplayer demó kipróbálása után azt kell mondanom, elképzelhető, hogy az augusztusi PC Guru-táborban nem a Quake 3 lesz az egyeduralkodó multiplayer FPS.

Greg5

Fejlesztő: 4Drulers
Kiadó: -
Megjelenés: 2001. közepe

HISTORIC RALLY TROPHY

Ez a játék lesz az első olyan autóverseny, amelyben kizárólag csak „történelmi" rally autók szerepelnek majd. Ízelítőül néhány: Ford Cortina, Fiat 600 Abarth, Morris Mini Cooper. Csodálatos autók. Összesen 14 híres modellt vezethetünk majd nem kevesebb, mint 49 izgalmas szakaszon keresztül. A beépített időjárási tényezők várhatóan minden igényt kielégítenek, egyik etap sem lesz egyhangú (ugyanis dinamikusan változni fognak): napsütés, havazás, eső, vihar, köd. A grafikai megvalósítás a lehető legrészletesebb lesz, minden összetevő digitális fotó alapján készül, és a játék a legextrémebb vizuális effekteket is tudja majd produkálni.

Ha a programról további információkat kapunk, visszatérünk rá. Szerintünk érdemes.

Tasnádi

Kiadó: JoWooD Entertainment
Megjelenés: 2001. tél

BALLISTIC

2090-et írunk, az emberiség teljes békében, nyugalomban él. Nem tört ki a Harmadik Világháború, nem jött el az Apokalipszis, az idegenek sem szállták meg a Földet, minden csendes. A népesség szórakoztatására új sportág jött létre, amelyben a föld felett lebegő motorokon történő, adrenalin-pumpáló, esztelen, gyilkos száguldásé a főszerep. Ezek a gépek akár az óránkénti 3000 km/órás végsebességet is elérhetik, vezetésük csak a különlegesen képzett pilótáknak adatik meg.

Mint az sejthető, a játék tipikus, WipeOut-szerű, arcade motorverseny lesz észveszejtő sebességérzéssel és elképesztő grafikával. A vizuális megjelenítésért felelős Diesel engine szépségét jelzi, hogy az Nvidia szívesen prezentálja az új Geforce 3 képességeit a játékon, sőt ennél gyengébb chipeken vissza is kell majd vennünk a megjelenítés szintjéből. A grafikai motort egyébként több fejlesztőcég is licencelni kívánja.

A helyszínek közt a high-tech városok lesznek túlsúlyban, de próbára tehetjük reflexeinket folyóvölgyekben, dzsungelekben is. A készítők mindegyik pályát megpróbálták, amennyire csak lehet, élővé varázsolni, valamennyi helyszínnek rengeteg mozgó része lesz – dolgozó gyárak, közlekedő autók stb. Jó helyezésünkön kívül látványos stílusunkkal is pénzhez juthatunk majd, ebből továbbfejleszthetjük csodajárgányunkat a rengeteg felszerelhető kiegészítőből válogatva. A száguldás megszállottainak kötelező játék bármikor a boltok polcaira kerülhet, a fejlesztőknek már csak valamelyik kiadóval kellene megállapodniuk.

Greg5

Fejlesztő: Grin
Kiadó: -
Megjelenés: 2001. első fele

NOMADS

A Radon Labs jelenleg készülő projektje, a Nomads a 3D-s akció, az RPG és a stratégia elemeit vegyíti. A játék érdekessége, hogy a felhők között játszódik – itt nyílik lehetőségünk arra, hogy kiépítsük saját birodalmunkat, illetve megküzdjünk felhővárosunk konkurenseivel.

A Nomads saját grafikai motort használ, mely lehetővé teszi a program futását Windows mellett Linux alatt is, valamint támogatja a DirectX-et és az OpenGL-t. Erre szükség is van, hiszen az égben megjelenő felhő-effektek megjelenítésére jelenleg egyik közkézen forgó engine sem kellőképp alkalmas.

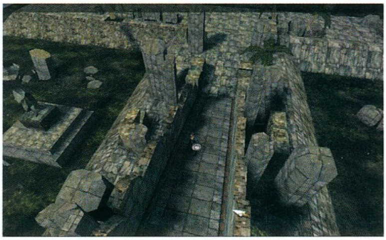
Az alkotókat a látványvilág megalkotásához Hayayo Myazaki manga-filmjei, illetve Verne regényei inspirálták. A varázslatos grafikához és az izgalmas, pergő játékmenethez P3-800-as 128 MB RAM-mal ajánlott, természetesen valamilyen komolyabb videokártya társaságában.

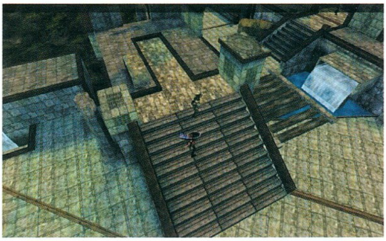
A Radon Labs gőzerővel dolgozik a játékon, melynek tervezett megjelenési dátuma még igen messze, 2002-ben van. Kiadó kerestetik.

SzB

Kiadó: ?
Fejlesztő: Radon Labs
Megjelenés: 2002. május

TORN





2001. március 22-én jelentette be hivatalosan a Black Isle Studios, hogy a Fallout készítői újabb RPG-t készítenek, melyben Orislane királyságában kalandozhatunk majd.

A fejlesztés vezetőjének nyilatkozata szerint a programban a Fallout legjobb elemei keverednek a real-time harc technikájával, ugyanakkor a karakterek fejlődése skill központú lesz, így mindegyikük igazi különlegesség lehet. A szűkszavú tájékoztató szerint a mágia négy birodalma vár majd felfedezésre a LithTech engine-t használó programban.

Bővebben – gondolom - majd az E3 után.

Lily

Fejlesztő: Black Isle
Kiadó: Interplay
Megjelenés: 2001 vége
Honlap: www.blackisle.com

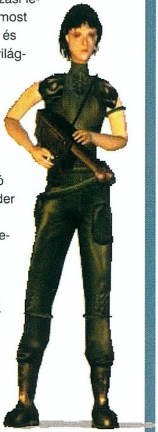
• Úgy tűnik, a Verant és a Sony mindent megtesz, hogy további játékosokat csábítson online mesevilágába. Mire ezeket a sorokat olvassátok, már hazánkban is kapható lesz az EverQuest alapjátékot és mindkét küldetéslemezt magában foglaló csomag, de a legújabb hírek szerint másik akció keretében tervbe van véve az alapjáték 10$-os áron való árusítása is. Tekintve, hogy ez magában foglalja az első havi díjat is, ily módon gyakorlatilag ingyen lehet hozzájutni a programhoz. (Hah, ha belegondolok, hogy én annak idején még 15000 Ft-ot adtam érte… :)

• Azzal biztos senkinek sem árulok el újdonságot, hogy javában készül a Harry Potter kalandjait feldolgozó film, ám arról talán kevesebben tudtok, hogy online játék is készül belőle. Eredetileg az Origin Systems fogott hozzá a kódoláshoz, de aztán kénytelen volt átadni a sta-

ELITE 4

Gondolom, a címben szereplő név az űrhajó-szimulátorok rajongói számára egyáltalán nem ismeretlen. Az Elite volt az első, sőt, talán úgy is mondhatjuk, a mai napig a legjobban kidolgozott űrkereskedős, -kalózos, -vadászos szimulátor program, mely százezreket ragasztott a képernyő elé.

Azóta már két folytatás is megjelent, de valahogy egyik sem váltotta be a hozzájuk fűzött reményeket. Vagy az újítások voltak öszszecsapottak, vagy a rengeteg programhiba kergette őrületbe a felhasználót; lényeg, hogy a hírnév lassacskán megfakult, s mindenki elkeseredve nézett alternatív szórakozási lehetőségek után. Ám a fejlesztők most igazán öszszekapták magukat, és melldöngetve kiáltják a világba, a király visszatér!



Ezt alátámasztandó nyilvánosságra hozták az első renderelt képet, melynek láttán mindenki a szívéhez kapott. No, nem mintha oly látványos lett volna, mindöszsze arról van szó, hogy a várva várt űrhajós csatajelenetek helyett futkározó néni jelent meg rajta. Mielőtt ti is Tomb Raider klónt kezdenétek kiáltozni, megnyugtatásul közlöm, az Elite továbbra sem harmadik személyű akciójáték lesz, ám, mint ahogy a bolygófelszínen való repkedés a második részbe is bekerült, a lehetőségek tárháza ezúttal is tovább bővül, immár az épületek falai közt is bolyonghatsz. S hogy erre miért volt szükség?

Nos, a fejlesztők komoly erőfeszítéseket tesznek a többjátékos mód beépítésére, ami teljes szabadságot ad a játékosoknak, s a valóság illúziójába ringat. Képzeld csak el, milyen szórakoztató lehet, mikor kicsiny vadászokban repkedő barátaid verik vissza a gigantikus szállítóhajódat támadó kalózok seregeit, aztán a célállomásra leszállva egymás oldalán tértek be a legközelebbi bárba. Ígéretes, nemde?

Nos, bőven van időnk a részletekről képzelődni, hisz a program leghamarább jövőre jelenik meg.

Bird

NECROCIDE

A NovaLogic olyan remekre szabott szimulátorokkal írta be magát a játékok történelmébe a '90-es évek első felében, mint a Comanche és az Armored Fist. Az utóbbi időben azonban eltávolodtak a megszokott stílusuktól, melyre a legjobb példa a jelenleg készülő, Necrocide című háromdimenziós lövöldözős játék.

Hogy kellően gótikussá tegyék a programot, az alkotók Bromot, a híres fantasy festőt kérték fel a karakterek megalkotásához. A művész neve a játékosok körében is ismerős lehet, hiszen közreműködött többek között a Doom 2 és a Heretic megalkotásában is.

A horrorisztikus látványhoz hasonló történet dukál: a játék hőse egy vámpírnő, akinek élőhalottakkal kell felvennie a harcot az emberiség megmentéséért. Nos, kíváncsian várjuk!

SzB

Kiadó: NovaLogic
Fejlesztő: NovaLogic
Megjelenés: 2001. nyár
Honlap: www.novalogic.com

fétabotot a számomra ismeretlen nevű Redwood Shores cégnek. Remélem, ők már kitartóbbak lesznek, kíváncsi lennék, milyen érzés bagolypostát küldözgetni.

• A LEGO cégről sok mindent el lehet mondani, de azt azért nem, hogy a felnőtteket célozná meg programjaival. Most mégis ez a helyzet, a Technic sorozatba tartozó új, szuperhős robotjaik komoly kihívást jelentő akció-kaland játékban lépnek elénk Lego Bionicle címen.

• Annak ellenére, hogy konzolokra számos feldolgozás készült a híres-nevezetes Pókember kalandjai alapján, nem emlékszem, hogy PC-re akár egy is kijött volna. Ezt az űrt igyekszik pótolni az Activision cég az őszszel megjelenő akciójátékával, melyben kipróbálhatunk mindent, amire a képregényhős valaha is képes volt.

• A CDV két új programot jelentett be e hónapban. Az egyik a képes hírek közt is szereplő Nomads, a másik pedig az America II. Ez utóbbi RTS-t a

FALLEN AGE

Az Ultima Online nyomdokain haladva a Fallen Age is kizárólag multiplayer módban játszható RPG lesz. A programmal az al-

kotók igyekeznek mindenkinek a kedvében járni, ezért számtalan fajta játékmód közül lesz lehetőségünk választani. A mozgásteret a lehető legnagyobbra bővítik, hogy ne érezhessük magunkat kötöttnek, ahogy azt néhány korábbi netes játékban - s bár a történet időszámítása 6415-re tehető, mégis rengeteg fantasy elemmel találkozhatunk. Kezdetben háromféle osztály közül választhatjuk ki karaktereinket, akik természetesen az idő előrehaladtával fokozatosan továbbfejlődnek. A tekintélyes fegyverarzenál pedig még izgalmasabbá teheti a neten töltött hosszú órákat.

A Fallen Age feltehetően még idén megjelenik, legalábbis az április 21-én elkezdett béta tesztelés erre enged következtetni. A kérdés csak az, hogy bírjuk-e sávszélességgel...

SzB

Kiadó: netamin.com
Fejlesztő: netamin.com
Megjelenés: 2001, második félév
Ajánlott honlap: www.fallenage.com

A LEGJOBBAK

Jó pár hónap telt már el azóta, hogy utoljára közzétettük a legtöbb példányban megvásárolt játékok listáját. Nos, mint azt láthatjátok, nem vesztettetek sokat, az eltelt idő ellenére a sorrend szinte alig változott. A törzstagok közül mindössze a How To Be A Millionaire tűnt el a színről, a többi versenyző inkább utat engedett az új csillagok számára, de azért nem tűntek el a rivaldafényből. (Ráadásul, a régi tapasztalatokból okulva biztosra veszem, hogy túl fogják élni ezeket az új fiúkat.) Tehát akkor, március 18-a és 24-e között a következő programok voltak a listavezetők Amerikában:

1. The Sims - Electronic Arts
2. The Sims: Livin' Large - Electronic Arts
3. Roller Coaster Tycoon - Infogrames Entertainment
4. Fallout Tactics: Brotherhood of Steel - Interplay
5. NASCAR Racing 4 - Havas Interactive
6. Diablo II - Havas Interactive
7. Age of Empires II: Age of Kings - Microsoft
8. Hoyle Casino 2001 - Havas Interactive
9. Serious Sam: The First Encounter - GodGames
10. Command & Conquer Red Alert 2 - Electronic Arts

Bird

ÁPRILIS 1

Azt mindig is tudtuk, hogy a játékfejlesztők általában vicces kedvű emberek, de az idei április elseje minden várakozást felülmúlt. Annyi orbitális marhaság terjedt el netszerte, hogy az valami elképesztő. A legviccesebb persze az volt, amikor egyesek komolyan elhitték, mi több, „biztos forrásból származó" hírként adták tovább a bolondok napi tréfákat. Íme, az idei április elseje kacsa-toplistája:

1. A Doom 3 csak Xboxra készül el.
2. A Duke Nukem Forever sohasem létezett, az egész fejlesztés kamu volt, a screenshotokat is Photoshoppal barkácsolták.
3. A Microsoft megvette a Blizzardot, és bejelentették a Starcraft 2 készítését.
4. A demonews.com-ra kikerült egy Halo techdemó.
5. A Red Storm bejelentette a világ leghosszabb nevű játékát, a „Tom Clancy's Rainbow Six Rogue Spear Mission Pack Covert Ops Essentials Hardcore Edition"-t.
6. A Microsoft leállította az Xbox fejlesztését, és megveszi a Sonyt.
7. Megjelent a Quake 3 engine-t használó Counter-Strike 2.
8. Peter Molyneux ingyen letölthetővé tette a Black&White-ot.
9. A Nintendo a Game Cube helyett a hordozható SNES2-t fogja kiadni NV25-ös grafikus chippel.
10. A Blizzard a csőd szélére került, ezért leállították a Warcraft 3 fejlesztését, viszont kéthavonta fognak kiadni új Diablo 2-kiegészítőket.

Hancu

Related Design készíti, és csak 2003-ban jelenik meg.

• Március végétől a cssent2.dnsalias.com internet címen a Swedish Touring Car Championship 2 kedvelői részére online szerver áll rendelkezésre.

• 2001. március 21-én az Origin bejelentette, hogy az Ultima Worlds Online mégsem készül el. Az ok egyszerű: ahelyett, hogy a már meglévő UO-nal párhuzamos világot hoznának létre, inkább a már meglévő, 230000 játékost számláló programot fejlesztik. Hamarosan meg is jelenik az UO: Third dawn.

• Amigás újság voltunk egykor, így rövid hírben érdemes megemlíteni, hogy megjelent a Shogo: Mobile Armor Amigás demo verziója.

• Meglepő hír, hogy nemcsak a Doom 3, de a Team Fortress 2 sem lesz kint az E3-on. Hmm.

News Team

UNREAL 2

StartBox

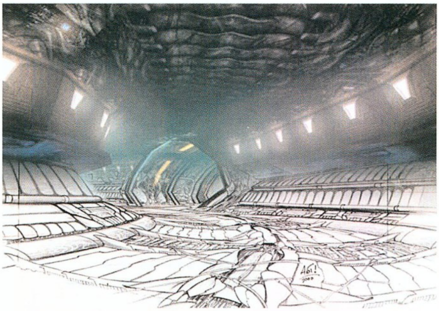
Fejlesztő: Epic Megagames/Legend Ent.
Kiadó: Infogrames
Megjelenés: 2002. március
web: www.unreal2.com

Akárki is találta ki anno az engine-licencelés nemes sportágát (a közhiedelem Carmack bátyónak nyilvánítja, nem kizárt, hogy tényleg ő volt), biztos, hogy nagyon nagy bizniszbe csapott bele. A piacon ma közel 600 (!) 3D-s grafikus motor kapható - de az aranybányából a nemesfém nagy részét két programozó-zseni, John Carmack és Tim Sweeney ássa ki. Kettejük versengése átöleli a 3D-s játékok fejlődését: Doom, Quake 1-2, Unreal, Unreal Tournament, Quake 3... Utóbbi megjelenése óta a meccs következő menetére való felkészüléssel zajlanak a hónapok (miközben a dollárok sűrűn potyognak az id és az Epic zsebébe a Q3A- és UT-engine-es játékokból). Carmack a tavasz elején a GeForce 3 bejelentésével egy időben mutatta be csodafegyverét, a Doom 3 engine-t. Az általános ledöbbenés azonban nem tartott sokáig, mert Sweeney néhány héttel ezelőtt válaszolt. San Josében a Game Developer Conference-en a konkurencia pislogva figyelte az Unreal Warfare engine techdemóját, amellyel - egyszer élünk! - mindjárt három játékot is bejelentettek: az Unreal 2-t, az xBox-os Unreal X-et és a névadó Unreal Warfare-t. Amint a mellékelt ábra mutatja, a triumvirátusból egyelőre kizárólag az Unreal 2-ről hajlandók két szónál többet kinyögni az idegesítően titokzatoskodó fejlesztők...

Az id-vel ellentétben (ahol egy kalap alatt folyik a Doom 3 engine-jének, és magának a játéknak a fejlesztése) az Epic fejesei úgy döntöttek, ők kizárólag az engine-nel foglalkoznak, és az Unreal 2 fejlesztését kiadják a Legend Entertainmentnek. Velük egyébként az UT-engine-re épülő Wheel of Time óta igen jó a kapcsolatuk. A helyzet tehát a következő: az Epicnél Sweeney vezetésével a kockafejű kóderek vadul írják az AI-t, a grafikus és fizikai motort, illetve az UnrealEd pályaeditort, eközben a Legend 19 fős grafikus-designer brigádja már a játékon dolgozik. Ennek több következménye is van: először is az Unreal 2 ezáltal szűk egy évvel a Doom 3 előtt tud megjelenni, cserébe viszont vállalni kell a párhuzamos fejlesztésben rejlő roppant kockázatokat. Én meg kénytelen vagyok az engine-ről és a játékról külön-külön mesélni...

UNREAL WARFARE - AZ ENGINE

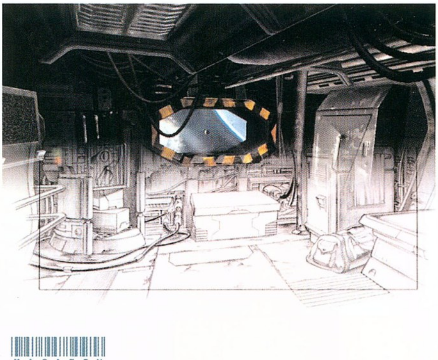
Az Unreal engine-t Sweeney-ék '94 óta fejlesztgetik, javítgatják folyamatosan, és bár az eredeti verzióból mára egy árva bit sem maradt változtatás nélkül, soha nem kezdték az egészet teljesen, a nulláról újra. Az UT megjelenésekor is csak nemes egyszerűséggel átkeresztelték az éppen aktuális engine-verziót a Tournament Build névre. Ugyanez történt most is: januártól a nagyfőnök Mark Rein felső utasítására hivatalosan Warfare Build a folyamatosan változó, fejlődő Unreal engine keresztneve.



A legszembetűnőbb a DirectX 8 és a hardveres T&L kihasználása, aminek eredményeképpen egészen hihetetlen számú poligon zsúfolódik képernyőre. A mellékelt demo-képeken nagyjából 150-170 000 poligon látszik (aki nem hiszi, számoljon utána!), amitől azért a legkevesebb, hogy heves csuklás kapja el az embert. Az optimalizációból adódik, hogy a hardveres T&L nélküli kártyák nem nagyon fognak hozzászagolni a Warfare engine-hez, tehát a GeForce vagy a Radeon minimum követelmény...

A megnőtt „nyers erőt" a progresszív LOD-rendszer fokozza, amely az objektumoknak a kamerától való távolsága függvényében változtatja a 3D-s modellek poligonszámát (gyk.: ha valami olyan messze van, hogy már úgysem látnánk a csalást, az engine sokkal kevesebb poligonból rakja össze az alakot). Erről is idecsempészek egy képet a biztonság kedvéért, ahol a távolabbi, „elcsalt" poligonszámú modellek kézzel vissza vannak nagyítva az eredeti méretre, a LOD technika lényege szépen látszik rajtuk.

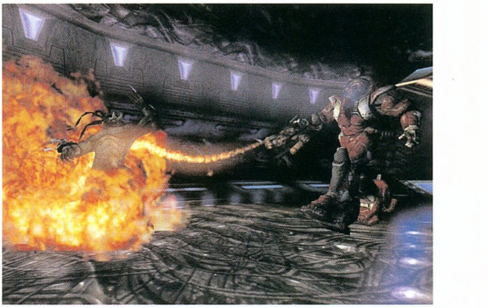
A csontozásos animációk továbbfejlesztett rendszere is az igen durva teljesítmény-növekedést használja ki. Lesz itt valahol az oldalon egy 3,700 poligonból felépített figuráról készült kép – na, annak csak a fejében 40 „csont" van (tessék elfelejteni az anatómiát, a mi esetünkben ezek a „csontok" reprezentálnak minden-

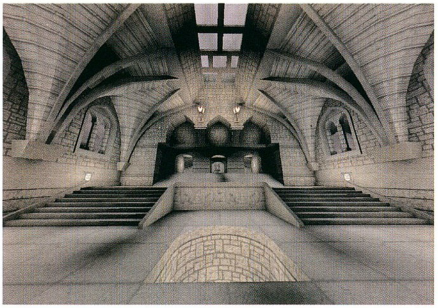


féle mozgatható „alkatrészt" a modellen, tehát lehet - esetünkben van is - akár a szemgolyóban is), így emberünknek mozog a szája, a szeme, a haja, pofákat vág, pislog, fintorog és bőszen forgatja a szemét, ha az animátor úgy akarja. Ez persze a shooterekben nem a legfontosabb szempont, de a Deus Ex 2-ben valószínűleg mindenki be fog tőle borulni az asztal alá.

Míg az id engine-jei mindig is a nyomasztó belső terek megjelenítésében, a fény-árnyék trükkökben voltak erősek, az Unreal engine hagyományosan a nagy, ahol fűcsomók kandikálnak ki a kisebb-nagyobb sziklák közül, ránézni is élvezet, hiszen a textúrák egymás alatt vannak, így az illesztések nem csúfítják el az összképet. Hogy ez a móka használható is legyen, az engine 2048*2048-as felbontású textúrákat kezel, aminek illik mindenre elégnek lennie (igaz, ezt már valaki említette a 640K RAM-mal kapcsolatban is...).

További apróságként javítottak egy csomót a Warfare engine beépített mesterséges intelligenciáján, és a textúra-memória kezelését teljes mértékben a DirectX 8 kezébe adták (ez gyorsít Windows



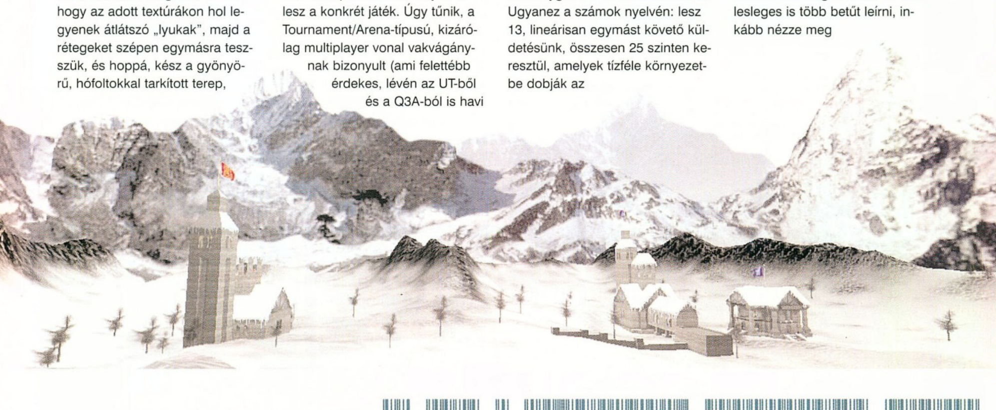


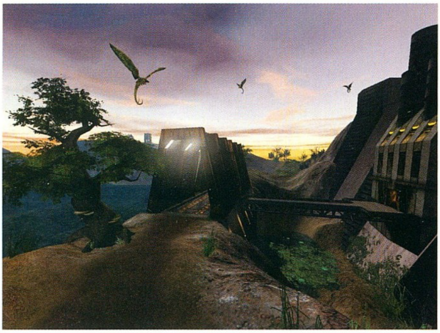
szabad területek kezelésében jó. Nincs ez másképp a Warfare verzióban sem, melyben különösen nagy hangsúlyt fektettek a külső terek megvalósítására. A pályatervezők a terepet több rétegben alkothatják meg minden réteghez külön alfacsatornát rendelve, ahogy azt a „Photoshop középhaladóknak" tanfolyamon oktatják. Oké, azok kedvéért, akik még a kezdő kurzusra járnak: adott a terepnek a legalsó rétege, ide felhúz az ember egy föld-textúrát. A következőre egy sziklásat, aztán egy füveset, majd egy havasat. Az alfacsatornákkal meghatározzuk, hogy az adott textúrákon hol legyenek átlátszó „lyukak", majd a rétegeket szépen egymásra teszszük, és hoppá, kész a gyönyörű, hófoltokkal tarkított terep,

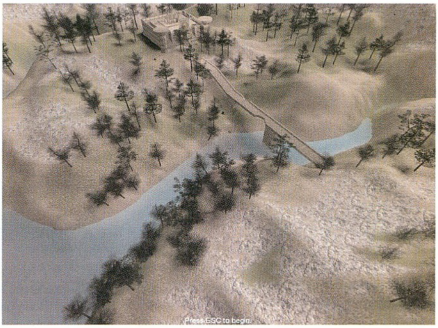
és xBox környezetben, viszont megnehezíti a PS2-re való portolást). Modellező-program tekintetében egyértelműen a 3D Studio mellett tették le a voksukat Sweeney-ék, a Warfare engine egyből a Max4-ből tudja importálni az objektumokat. A Maya ezzel kapott egy jó nagy pofont, de a rossznyelvek szerint meg is érdemelte.

UNREAL 2 - A JÁTÉK

Most, hogy már nagyjából tudjuk, hogy az Unreal 2-t hajtó, igen sok „lóerővel" ellátott motor mire is képes, lássuk, milyen is lesz a konkrét játék. Úgy tűnik, a Tournament/Arena-típusú, kizárólag multiplayer vonal vakvágánynak bizonyult (ami felettébb érdekes, lévén az UT-ből és a Q3A-ból is havi százezreket adtak el még egy évvel a megjelenésük után is), és ahogy a Doom 3, az Unreal 2 is visszatér az egyjátékos módra koncentráló játékmenethez. A játék igen lazán kapcsolódik csak az első rész történetéhez, az egyetlen közös elem a skaarj néven elhíresült kedves kis rugdosnivaló lények megjelenése, de ezen felül az Unreal helyszínei és szereplői közül egyet sem fogunk viszontlátni. A sztori egy éppen kolonizálás alatt álló, isten háta mögötti rendszerbe viszi a játékost, akinek a feladata, hogy a komoly, négyfős legénységgel ellátott rozzant űrhajójával fenntartsa a rendet, mint amolyan seriff vagy békebíró. Kiderül azonban, hogy a rendszer hét bolygójának mindegyikén valami ősi, elfeledett faj rettentő szerkezeteinek maradványai vannak elszórva, amire persze az univerzum minden hozzávetőlegesen értelmes létformája rögtön ráizgul, és kitör XXIV. századi, hi-tech aranyláz. A szerencsevadászok, zsoldosok és titkos ügynökök után hamar egész hadseregek érkeznek a mi kis portánkra, és mivel nem akarjuk, hogy a kiküldetésünk szolid világháborúba fulladjon, elhatározzuk, hogy személyesen járjuk végig a hét bolygót a titokzatos cuccokért. Ugyanez a számok nyelvén: lesz 13, lineárisan egymást követő küldetésünk, összesen 25 szinten keresztül, amelyek tízféle környezetbe dobják az elszánt játékost. Az engine képességeit kihasználandó, ezek elsősorban kültéri pályák lesznek, mint egy vulkanikus bolygó izzó felszíne, egy párás, fülledt esőerdő, vagy egy óceán-bolygó víz alatti világa. Skaarj barátaink mellett vagy kéttucatnyi vadonatúj likvidálandó rémség szakad a nyakunkba, róluk egyelőre aránylag keveset tudni, eddig egy Mechwarrior-szerű óriás robotot és egy Predatorra emlékeztető idegent sikerült látnunk, utóbbi a hat kezében hat különféle fegyvert tartott és még harapott is. A sárkány ellen a sárkányfüvet 15 féle fegyver képében kapjuk meg; ami biztos, hogy lesz köztük rakétavető, mesterlövészpuska és gránátvető vagy hatféle gránáttal. Különleges szerszámnak ígérkezik a leech gun, amely az áldozatok lassítására, illetve az életerejük elszívására jó (ezek szerint a fegyverek másodlagos tüzelési módjai megmaradnak), illetve a takkra, amellyel apró kémlelő, illetve fejvadász droidokat eregethetünk az ellen nyakába. Szó esett még egy pszionikus fegyverről, amellyel az ellenfeleink akaratát tudjuk gúzsba kötni, esetleg átvenni valaki felett az irányítást. Ja, és persze az egyik közfelhördülést kiváltó kép szerint lesz lángszóró is, erről felesleges is több betűt leírni, inkább nézze meg







mindenki, és hördüljön fel magának.

Az eddigiek alapján az Unreal 2-t igen-igen tradicionális shooternek képzelhetjük, de ez ellen a készítők (egy tucat Epic-kóder, továbbá húszan a Legendnél, köztük a Total Annihilation és az Icewind Dale sokszoros díjnyertes zenésze, Jeremy Soule) kézzel-lábbal tiltakoznak. Az akció, mint elsődleges elem persze megmarad, de ezen belül a fejlesztők szeretnék minél inkább a Half-Life-szerű, „minden interaktív" stílus felé húzni a művet. Ennek elérése érdekében lesz például rengeteg NPC és beszélgetés a játékban. A dialógusok ráadásul nem előre meghatározottak, hanem dinamikusan alakulnak attól függően, hogy mikor, hol, milyen hangnemben folytatjuk, illetve, hogy kit-mit mészároltunk le addig. A küldetéseinkben az űrhajónkon hagyott személyzet is besegít, ezáltal néhol egészen kalandjáték-szerűvé teszi a nagy mészárlást.

Akármennyire is az egyjátékos módra összpontosít a játék, a multiplayer mókák sem maradnak ki belőle. Az UT-ből örökölt módok mellett azonban a legendes srácok igen nagyszabású, internetes játékmóddal is készülnek. A dolog kicsit RPG-stratégia ízű, és egy hatalmas, több ezer fős arénában játszódik, ahol a különféle idegen fajok és az emberek a sokat szenvedett naprendszer hét bolygója fölötti uralomért háborúznak. A játékos fajt és kasztot (harcos, mérnök, felderítő) választ, majd beleveti magát a gigantikus csapatjátékba, amelynek az a lényege, hogy minél több ősi technológiát szerezzünk meg az ellenséges oldalakról, mert ezek segítségével lehet a saját csapatunk számára jobb fegyvereket, páncélokat és védelmi berendezéseket gyártani. Tulajdonképpen a Capture the Flag erősen továbbálmodott verziójáról van szó, szimultán egy csomó csapattal, komoly stratégiával és erőforrás-menedzseléssel.

Ennél többet majd csak az E3-on lehet megtudni a játékról, ahol zárt ajtók mögött a kiválasztott keveseknek újabb részleteket mutatnak be a Warfare engine-ből és az Unreal 2-ből. Aki meg rám hallgat, az már most elkezd gyűjteni arra a hardverre, amelyen majd ez a csoda jövő tavasszal elfut - mert hogy a minimum konfigként megjelölt P2-450 - GeForce 1 páros csak mókusvakítás, az tuti.

Hümér

CD GALAXIS

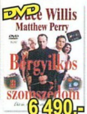
Tengernyi játék – cseppnyi áron!

X-Men - A kívülállók

U-571

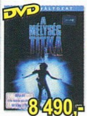
Taxi

A kölyök



Bérgyilkos a sz.

Viharzóna



A mélység titka

GoldenEye

Holnap markában

Horrorra akadva

Mátrix

Pioneer

DV 530/535 DVD lejátszó

Hogy minden filmet élvezhess...

Csak most, akciós bevezető áron: **99 990,-**

Addiction Pinball 1 990
Admiral Sea Battles..........1 990
Age Of Emp. Collector....29 990
Age Of Wonders...............3 990
Age Of Sail 2...................10 990
Airport Inc* 1 990
Aliens vs. Predator Gold..3 990
Allegiance Online............14 990
Anno 1602 Royal Edition..7 990
Apache Havoc..................1 990
Army Men 1 990
Atlantis 2...........................7 990
Atomic Bomberman..........1 990
Baldur's Gate Gold...........5 990
Baldur's Gate 2 ....9 990
Baldur's Gate 2 Prem. 12 990
Battle Isle: Andosia War...9 990
Black & White..................12 990
Blade Runner 3 990
Blair Witch 1 v. 2 v. 3........6 990
Blood 2..............................2 990
Broken Sword 1 v. 2. ....1 990
Caesar 3............................3 990
Call To Power 2.................9 990
Catz 4 ....1 990
Champ. Manager 3............2 990
Chessmaster 5500 Dlx......1 490
Chessmaster 6000 ....1 990
Civilization 2: Test of T. ...2 990
Claw 1 990
Close Combat 4.................1 990
Colin McRae Rally 1..........1 990
Colin McRea Rally 2.........11 990
Cossacks - Euro. War ....JÖN
Croc...................................3 990
Dark Colony.......................1 990
Dark Reign.........................2 990
Dark Reign 2......................5 990
DarkStone..........................3 990
Delta Force Land Warr. ..10 990
Demolition Racer 3 990
Desperados*......................9 990
Deus Ex.............................5 990
Diablo................................2 990
Diablo 2 + bábu 12 990
Die Hard Trilogy 1 990
Discworld Noir 3 990
Dogz 4...............................1 990
Driver 3 990
Dune 2000..........................4 990
Dungeon Keeper 2............3 990
Eastern Front 1 990
Enemy Engaged C vs H....1 990
Eurofighter 2000 v2 ....1 990
European Air War 3 990
Everquest + Kunark........10 990
Everquest Miss. Velious...7 990
Extreme Biker....................2 990
Extr. Mountain Biking.......2 990
F-16 Agressor....................2 990
F-22 ADF + Red Sea..........2 990
FA PL Stars 2001 ....2 990
F/A-18 Korea......................1 990
Fallout Tactics...................9 990
Fate Of The Dragon 10 990
FIFA 99...............................2 990
FIFA 2001.........................10 990
Fleet Command.................3 990
Flight Unlimited 2..............1 990
Fly!* 1 990
Ford Racing.......................1 990
Furby..................................2 990
Gabriel Knight 2.................2 990
Gabriel Knight 3.................2 990
Giants.................................9 990
GP 500 ....2 990
Grand Prix 2 ....1 990
Grand Prix 3 ....7 990
Grand Prix Manager 2.......1 990
Grand Prix World 2 990
Grand Theft Auto 1 990

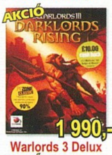
Grand Theft Auto 2*..........1 990
Grand Touring...................1 990
Grim Fandango 4 990
Ground Control.................9 990
Gunship 3 990
Half Life Gunman..............9 990
Half Life Generation 2.......7 990
Hardwar.............................1 490
Heart Of Darkness 2 990
Heavy Metal FAKK 2.........4 990
Heroes Of M&M 2..............1 990
Hexen 2..............................2 990
Hidden & Dangerous*.......1 990
Hitman Codename 47 .....10 990
Hogs Of War......................4 990
House Of The Dead..........1 990
Icewind Dale 5 990
Icewind Dale Mission* 7 990
Imperialism........................1 990

Luftwaffe Commander......2 990
Machines 2 990
MechWarrior 4.................14 990
Messiah.............................5 990
Mig Alley 1 990
Might & Magic 6 ....1 990
Might & Magic 8 ....3 990
M&M's Lost Formulas* 7 990
Monkey Island 4..............11 990
Monopoly Junior...............3 990
Moto Racer 2 ....3 990
Mortal Kombat 4................1 990
Myth 1: Fallen Lords.........1 990
NBA Live 2001.................11 990
Need For Speed 4 ....3 990
NHL Hockey 2001.............9 990
No One Lives Forever.....10 990
NOX...................................2 990
Nuclear Strike...................2 990

Sudden Strike

Black & White

Grand Prix 3

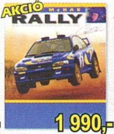


Warlords 3 Delux

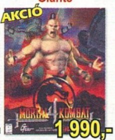
Heavy Metal FAKK 2

Giants

Resident Evil 2



Colin McRae Rally



Mortal Kombat 4

Teljes árlistánkat (PC játék, DVD és VHS filmek) lásd katalógusunkban ill. az Internet oldalainkon!

Imperium Galactica 2........4 990
Incubation..........................2 990
Indiana Jones Inf. Mach. ..5 990
Insane 10 990
Interstate 82.......................2 990
Israeli Air Force.................3 990
Jagged Alliance 2 ....2 990
JA 2: Unfinished Busin*....9 990
Jazz Jack Rabbit 2............1 990
KA-52 Team Alligator 3 990
Kings Quest 1-7 + 5j. 2 990
KISS: Psycho Circus 4 990
Knights & Merchants........2 990
K.O. Boxing 1 990
Lands Of Lore 3 ....3 990
Lego Racers 4 990
Lego Rock Raiders 4 990
Le Mans 24 Hours.............3 990
Lighthouse + Rama 2 990
Links 2001 ....14 990
Lords Of The Realm 2.......2 990
Lucky Luke - Daltons T. ...4 990

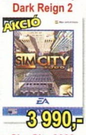
Oni....................................10 990
Outcast 3 990
Panzer General 2..............1 990
Pharaoh 5 990
Pharaoh: Cleopatra...........5 990
Planescape Torment.........6 990
Police Q SWAT 2...............2 990
Police Q SWAT 3 Elite 9 990
Populous 3D.......................2 990
Prince Of Persia 3D 1 990
Pro Pinball 1 + 2 + 3 + 4....3 990
PP 1+2: Web+Timeshock .1 990
PP 3: Big Race USA..........1 990
Project IGI........................10 990
Quake 3 Arena...................6 990
Quake 3 Team Arena 7 990
Railroad Tycoon 2* 1 990
Rally Champ. Mobil 1........2 990
Rally Masters.....................3 990
Realms Of The Haunting..2 990
Red Alert...........................3 990
Red Alert 2.......................10 990

Resident Evil 2 ....2 990
Resident Evil 3 ....10 990
Revenant............................1 990
Risk 2 ....4 990
Rollercoaster Tycoon 4 990
Sacrifice.............................9 990
Saga 4 990
Screamer 1 990
Screamer Rally..................1 990
Screamer 4x4 ....8 990
Sega Rally 2.......................1 990
Settlers 4 ....JÖN
Severance: Blade Of D. ..10 990
Shadow Man......................2 990
Shanghai Dynasty.............2 990
Shanghai Great Mom........2 990
Sheep 9 990
Silver*.................................2 990
Sim City 3000 ....3 990
Sinister Unleashed 2 990
Soul Reaver.......................2 990
Spec. Ops. 2*......................1 990
Speed Busters...................2 990
Squad Leader.....................9 990
StarCraft 3 990
StarCraft Brood War 3 990
StarCraft + Brood War 6 990
Star Trek Elite Force.......10 990
ST Hidden Evil...................7 990
ST Klingon Academy 7 990
ST New Worlds..................9 990
SW Battle For Naboo*.....11 990
SW Behind The Magic 3 990
SW Force Commander 9 990
SW Phantom Menace 6 990
SW Racer...........................6 990
SW X-Wing vs TIE Gold....9 990
Sudden Strike....................7 990
Sudden Strike Mission 7 990
Theme Park World 3 990
Theme Park Inc. 11 990
Thief 2 ....3 990
Three Kingdoms 10 990
TOCA Touring Car 1 ....1 990
TOCA Touring Car 2 ....4 990
Tomb Raider......................1 990
Tomb Raider 3 Gold..........4 990
Tomb Raider 4...................5 990
Tomb Raider Chronicles ..9 990
T. Hawk's Pro Skater 2 ...11 990
Toonstruck 1 990
Total Annihilation 1 990
TA Kingdoms 3 990
TA Kingdoms Mission 2 990
Touché...............................1 990
Traffic Giant.......................5 990
Traffic Giant Gold 7 990
Ult. Soccer Manag. 98.......2 990
Undying 11 990
Unreal................................2 990
Unreal Tournament...........3 990
Urban Chaos 3 990
US Air Force......................3 990
Viper Racing......................2 990
Virtua Cop 2.......................1 990
Virtual Pool 3......................9 990
V-Rally................................2 990
V-Rally 2.............................7 990
WarCraft 2..........................2 990
Ward, The 10 990
Warham.40e Chaos Gate..1 990
Warlords 3 Deluxe 1 990
Warzone 2100....................2 990
Western Front 1 990
Wheel Of Time...................3 990
Wizards & Warriors...........9 990
Worms United 1 990
Worms Armageddon 3 990
Worms World Party 9 990
Zeus 9 990
Zork: Grand Inquis............2 990

Imperium Galactica 2

Dark Reign 2

Quake 3



Sim City 3000

Red Alert

Shadow Man

Unreal Tournament

Driver

NOX

Prince Of Persia 3D

Pro Pinball 1-4

Jazz Jack Rabbit 2

Apache Havoc

NYITVA:

Hétfő-Péntek: 10 - 18 h
Szombat: 10 - 13 h (csak Pest)
Internet: egész nap
Csomagküldés: nyitvatartási idő alatt

INTERNET ÁRUHÁZ

www.cdgalaxis.hu

Pest – VII. kerület

Akácfa u. 13. Tel.: 321-1565
(a Blaha Lujza térnél) 479-0933

Buda – XI. kerület

Vásárhelyi P. u. 8. Tel.: 361-4061
(a Móricz Zs. körtérnél)

CSOMAGKÜLDÉS

Az ország minden pontjára!

GYORS, KÉNYELMES UTÁNVÉTELLEL

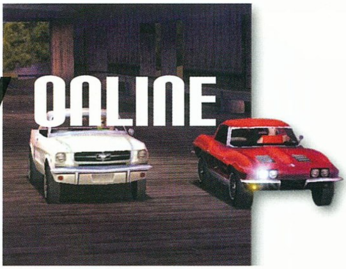
AKÁR MÁR MÁSNAPRA!

Telefon: 479-0933

Szállítási díj: távolságtól és értéktől függetlenül: csak 800 Ft.

Áraink az áfát és a törzsvásárlói kedvezményeket már tartalmazzák. Nálunk minden termék eredeti, originál, teljes változatú, dobozos, jogtiszta termék!
Akcióink csak a készletek erejéig érvényesek. Indokolt esetben az árváltoztatás jogát fenntartjuk. Nyomdai hibákért, kiadói csúszásokért felelősséget nem tudunk vállalni!

MOTORCITY ONLINE

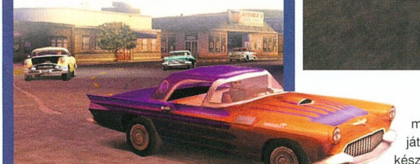


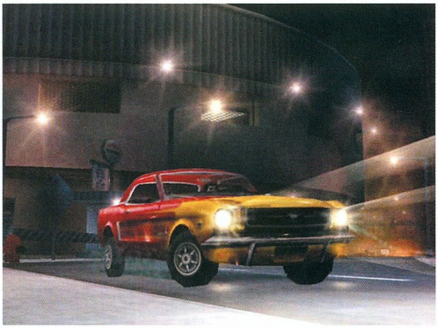
StartBox

Fejlesztő: Electronic Arts
Kiadó: Electronic Arts
Megjelenés: 2001. ősz
Web: www.motorcityonline.com

A Need For Speed sorozat „6. része" témáját tekintve ezúttal visszamegy néhány évet az időben, és az amerikai autógyártás legendás évtizedeit, az 1930-1970-ig tartó, úgynevezett Aranykorszakot mutatja be e Street Rod-szerű játékon keresztül. Az idézőjelet azért alkalmaztam, mert hivatalosan sehol sem úgy szerepel, mint az NFS-széria legújabb darabja, de ennek ellenére talán mégsem erőltetett, hiszen meglehetősen sok kapcsolódási pont van az előző részekhez, legfőképpen az NFS4-hez.

Kezdettől fogva rengeteg pletyka kering(ett) a játszhatósággal kapcsolatban, néha még a legmegbízhatóbb források is ellentmondtak egymásnak, s volt idő, amikor mindenki csak találgatott: kizárólag hálózatban lehet majd játszani, vagy lesz egyéni versenyzési mód is? Nos, a legutóbbi információk szerint a magányos farkasok is összemérhetik tudásukat a gépi ellenfelekkel, de az kétségtelen, hogy a programot elsősorban az online játékmódra fejlesztik. És ez benne az igazi szenzáció.



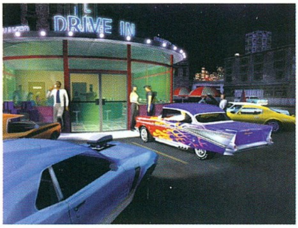


A multiplayer lehetősége ma már ugye minden autós játékban megtalálható, de a készítők általában csak azért építik be ezt az opciót, mert szinte kötelező (tisztelet a kivételnek). Amolyan szükséges rossz, csak a baj van vele... Az Electronic Artsnál viszont meghallották az internet hívó szavát (mit szavát, üvöltését!), és felismerték, hogy óriási lehetőségek rejlenek ebben a fajta megvalósításban. Gondoljunk csak bele: a világ több tízezer játékosát összekötni egy nagy rendszerbe, egyedülálló karrier módot kialakítani, versenyeztetni őket egymással megspékelve számtalan, különlegesebbnél különlegesebb autóval. Mindez megtalálható lesz a Motor Cityben, méghozzá remélhetőleg igen magas színvonalon.

Két játékmód közül lehet majd választani. Az egyik az ún. Arcade Action, amely könnyű kis ujjgyakorlat, elsősorban kezdőknek ajánlott. Kiválasztunk egy pályát és egy autót, aztán mehet a menet. Mint a neve is mutatja, ez inkább arcade száguldozás lesz, néha viszont akadályok és ugratók nehezítik majd meg az életünket (Stunt Racing mód).

A másik játékmód lesz a komolyabb változat (ez a Sim World nevet kapta). Kezdésként egy könnyű kis alapautóval tesztelhetjük tudásunkat, majd ahogy egyre nagyobb eredményeket érünk el, és növekszik a hírnevünk, az összegyűjtött pénzből jobb és korszerűbb autót vásárolhatunk, amelynek birtokában természetesen nagyobb eséllyel vehetjük fel a küzdelmet a többiekkel szemben. Költhetünk

csupán a külsőségekre (pl. új festés, mutatós keréktárcsa), de a pénztárcánktól függően belemélyedhetünk a tuningolásba is (nagyobb motor, turbó, több spoiler, jobb felfüggesztés, versenygumik stb.). Az alkatrészeket gyári kereskedőktől szerezhetjük majd be, de a hálózatot kihasználva a többi játékos által eladásra felajánlott, várhatóan ezer körüli darabszámú kiegészítőből is vásárolhatunk (az árak folyamatosan változni fognak attól függően, hogy éppen mi a sláger). Egész járgányokkal is lehet majd kereskedni (eladás, vétel, csere), de nagyon észnél kell lenni, mert nem mindegy, hogy mikor adod el, mennyiért, milyet tudsz helyette venni, szóval bonyolult. Teljesen úgy, mint az életben. Aki szeret kockáztatni, az egyetlen futamra is felteheti kedvenc négykerekűjét az ellenfél autójáért cserébe… Sokat lehet bukni, de sokat is lehet nyerni (mint az életben?…). A versenyek fáradalmait az útszéli pubban pihenhetjük majd ki, cseveghetünk a csapattársakkal, fogadásokat köthetünk, értesülhetünk az eredményekről. Információkat szerez-



hetünk még a rendszeresen megjelenő újságból, a Motor City Gazette-ből, minden fontos esemény benne lesz, ami ebben a virtuális városban történik (gondolom, az újságot a játékosok e-mailben kapják meg). A versenyek igen változatos helyszíneken zajlanak majd: lesznek utcai pályák, országutak, Grand Prix-stílusú épített pályák, oválok és gyorsulási pályák.

A járműválaszték a három nagy autógyár híreves típusaiból áll: Ford, Chevrolet és Chrysler. 50 egyedi modell a kínálat, mindegyik legendás hírű. Egy-kettő kiragadva: Ford Coupe 1932, Mercury Coupe 1949, Ford Thunderbird 1957, Chevrolet Corvette 1957, Chevrolet Impala 1964 és Ford Mustang 1966. A későbbiekben lesznek új, letölthető, hivatalos autók is (de szerintem, ahogy az eddigi NFS-ek esetében, az egyedi tervezésű járgányok magánemberek munkájaként ehhez a játékhoz is tömegével lesznek hozzáférhetők).

A látványra sem lehet majd panasz, a grafikus motor ugyanis az NFS: High Stakesre fog épülni (természetesen jelentősen továbbfejlesztve azt), a fizika viszont teljesen új lesz (ennek alapján reménykedhetünk, hogy a játékra inkább a szimulátor jelzőt akaszthatjuk majd rá).

A béta tesztelők regisztrálása a napokban vette kezdetét, a játék honlapján lehet feliratkozni 5 dollár ellenében (ez még talán nem lenne baj), de kizárólag észak-amerikai jelentkezéseket fogadnak el. Szerintem sokunk nagy-nagy bánatára. Csak annyit tudunk tenni, hogy lélegzetvisszafojtva várjuk a program megjelenését.

Tasnádi Zoltán

Hogy is hívják ezt a fura nevű matricát...?

COA!

Az eredetiséget, a minőséget már hosszú idő óta a védjeggyel tanúsítják.

Bizonyos termékek vásárlásakor Ön is találkozik ezekkel a jelzésekkel, amelyek mindannyiunk számára nyilvánvalóvá teszik, hogy gyártóik garanciát vállalnak a tőlük származó áru minőségéért és hitelességéért. Természetesen minden ilyen jelzéssel ellátott termék egyúttal védelmet is élvez a jogtalan felhasználással szemben. Ugyanez érvényes a számítástechnikai termékekre is.

Az Eredetiséget Igazoló Tanúsítvány matrica, azaz a COA-matrica, a Microsoft hardverrel együtt vásárolt operációs rendszereihez tartozó védjegy, amely biztonsági azonosítókkal van ellátva. A viszonteladók kötelesek COA-matricát adni minden hardverrel együtt vásárolt Windows operációs rendszerhez, amelyet a jogtisztaság igazolásához a számítógép házára kell felragasztani. Ezért minden hardverrel együtt vásárolt Windows operációs rendszer esetén saját érdekében ellenőrizze a COA-matrica meglétét, hiszen ez igazolja, hogy operációs rendszere valóban jogtiszta!

Győződjön meg róla Ön is, hogy szoftvere jogtiszta!

Terméknév

Anyagában beleszőtt holografikus fémszál, amelyen a „Microsoft" és „Genuine" szavak jelennek meg

Egyedi termékazonosító és vonalkódja

A Microsoft logó mozgatásra aranyról ezüstre változtatja a színét

www.microsoft.com/piracy/howtotell/Hungarian

Microsoft

EARTH AND BEYOND

StartBox

Fejlesztő: Westwood Studios
Kiadó: Electronic Arts
Megjelenés: 2001. vége
Web: www.westwood.com

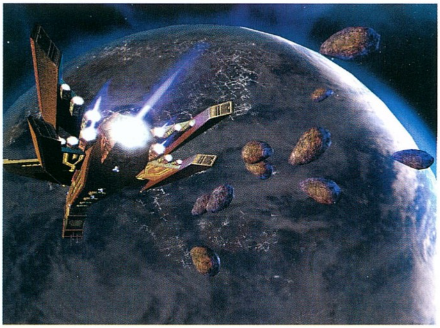
Az online játékok, bár nem tekintenek vissza különösebben hosszú múltra, szinte centire ugyanazt az utat járták be az utóbbi években, amit hagyományos társaik. Kezdetben voltak a hobbiból készített MUD-ok, aztán jött a nagy technikai fejlődés, és a megakiadók a tengernyi pénzükkel, amelyek hozták az extra igényeiket meg a film- és egyéb licenceiket. Mára elértünk addig, hogy a bangladesi dzsunkáktól a grönlandi jégkunyhókig a világon mindenhol vagy online játékot játszanak, vagy azt fejlesztenek, vagy mindkettőt egyszerre. Ebből adódóan ezen a területen (is) olyan nehéz ma már egyedit, eredetit és kiemelkedőt alakítani, mint mondjuk egy indiai étteremben jó marhapörkölthöz jutni. Az online játékvilágok (erre is van már frappáns kifejezés: PSW, azaz Persistent State World) palettájáról sokáig hiányoztak a sci-fi vonal színei, az utóbbi hónapokban azonban nagyobb a pezsgés, mint valaha. Kijött az első Star Trek-alapú online játék, bejelentettek egy Star Wars-univerzumban játszódót, meg egy Babylon 5-öset (utóbbi fejlesztését azóta már le is lőtték), nemrég pedig újabb nehézsúlyú versenyző jelentette be a ringbe szállását: a valaha nagy innovátorként tisztelt Westwood Studios. A céget a Dune 2000, a Lands of Lore 3, a Tiberian Sun és hasonló, apró „félrelépések” óta sokan hajlamosak leírni, és a némileg pejoratív felhangú „pénzkombájn” jelzővel illetni - hát itt az idő, hogy elnémítsák a gúnyolódó hangokat. Most, vagy soha...

RÉGES-RÉGEN...

A sci-fi környezetű online játékról mindenkinek (na jó: mindenkinek, akinek kihullottak már a tejfogai) a régi C64-es klasszikus, az Elite jut az eszébe. Egy forrongó galaxis, parázs űrcsaták, kereskedelem, kalózkodás, fejvadászat, háború - mekkora királyság lenne mindez élő ellenfelekkel és szövetségesekkel! Brett Sperry Westwood-alapító és -atyaúristen fejében is ilyesfajta gondolatok kavarognak, saját bevallása szerint már idestova tíz éve. A tavalyi év végén aztán az internet kellően fejlettnek találtatott ahhoz, hogy az elképzeléseket tett kövesse. A szépen indult, de érdektelenségbe fulladt Lands of Lore-sorozat készítői mellé gyorsan leszerződtették a nagy sikerű Middle Earth és The Realm MUD-ok készítőit, a 40 főre hízott csapat pedig nekiállt az Earth & Beyondnak...

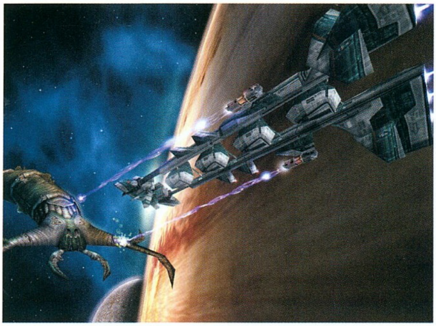
EGY EGÉSZEN KÖZELI GALAXISBAN

Egyszer lesz, hol nem lesz a XXIII. század, amikorra az emberiség meglepő módon még mindig nem pusztította ki önmagát atomháborúval, környezetszennyezéssel és túlnépesedéssel, mi több, Pataky Attila Dáridó-beli szereplései láttán sem menekült a kollektív öngyilkosság hívogató karjaiba. Ehelyett a globalizáció nemes eszméjének hódolva a különféle megavállalatok és államcsoportok addig olvadtak össze, amíg csak három hatalmas szövetség maradt a Földön: a vallási fanatikus Jenquai, a klónozással, genetikai manipulációval ügyködő Progen, és a magukat a „tiszta” emberiségnek valló, pöttyet rasszista Terran. A három királyok vidám kis hidegháborúval és intrikázással töltögették unalmas napjaikat, mígnem beütött az emberi faj legnagyobb felfedezése a kerék, a sör és az internet feltalálása óta. A Jenquai technokrata szerzetesei megtalálták az első Csillagkaput, amellyel az ember végre kiléphet a Naprendszerből, és mindenféle relativitást meg fénysebesség-korlátot átlépve tud utazgatni a galaxisban. A háború a Csillagkapu uralásáért elkerülhetetlen volt, de a harc során - éppen a Kapunak hála - hatalmas területet sikerült felfedezni és meghódítani a galaxisból. A további verekedés értelmetlenné vált, annyi volt a szabad préda, hogy felesleges lett volna egymás területeire és javaira pályázni. A béke tehát megköttetett, de az emberiség jó szokásához híven mindenki jól az eszébe véste, hová is ásta el a csatabárdot... A játék kezdetekor ott tartunk, hogy az eddig felfedezett Tejút-szelet-ke, az Emberi Szféra kolonizálása, a szabad rablás, a vadkapitalizmus, az eredeti tőkefelhalmozás javában tart. Mindezek tetejébe persze az idegen létformák is megjelennek a színen... Mivel a három nagyhatalom között pattanásig feszült a helyzet, és leginkább egymásra figyelnek, könnyű, de izgalmas az élete a szerencsevadászoknak, konkvisztádoroknak és egyéb gazembereknek, akiket majd a játékosok is alakítani fognak.



RPG-SZIMULÁTOR

Az Earth & Beyondba bejelentkezve az egyszeri játékosnak először is karaktert kell generálnia. A három választható faj és foglalkozás nagyjából egymás tükörképe (a Progen a harcosnak, a Jenquai a felfedezőnek, a Terran pe-



dig a kereskedőnek felel meg), így tulajdonképpen egy elsődleges és egy másodlagos kasztot választunk. A Terran explorer például jó kereskedő, de a felfedezésben is otthon van, míg a Progen warrior csak a harchoz ért, de ahhoz nagyon. Ezzel együtt megkapjuk a fajunk alap-űrhajóját a létező leggagyibb felszereléssel (persze később ezer új cuccot vehetünk hozzá, vagy le is cserélhetjük jobbra). Mivel a karakterünk személye csak a hajóján keresztül jelenik meg a játékban, minden egyes felszerelés és upgrade vizuálisan látszik a bárkán, így mindenki messziről láthatja, mennyire táposak vagyunk. Egynél több hajónk nem is lehet. Ahogy teljesítjük a küldetéseket, a karakterünk tulajdonságai növekszenek, és gyűlik a pénzünk, amelyből a hajót fejleszthetjük. Küldetésből kétféle lesz, az egyéni (amelyeket a program az űrállomásokon személyre szabva generál nekünk), és a „craft", amelyek a játék történetének fonalát viszik előre, és több száz játékos vesz részt bennük egyszerre. A hajónk irányítását igen egyszerűre tervezik, a cél az, hogy a játék inkább sci-fi RPG-kaland legyen, mint űrszimulátor. A több, mint százféle karakter-képesség és -tulajdonság, továbbá a hajók nagyon aprólékos fejlesztgetési rendszere is ezt erősíti.

MINDENKI MINDENKI ELLEN

A harcrendszer (mert harc azért lesz dögivel) elsősorban a hajó és a karakter képességein alapszik, de persze sok függ attól is, mennyire ügyesen vezetjük azt, és kezeljük a fegyvereket. A hajó fegyverei és pajzsa egy közös „tartályból" veszi az energiát, ebből adódóan, ha valakit meglőnek, annak az energiája a pajzsregenerálásra megy, és máris kisebbet tud visszalőni. Ez a rendszer az agresszív, támadó harcmodornak, és a „partisodásnak", vagyis több játékos összedolgozásának, csapat-stratégiák kialakításának kedvez. Az ellenfeleink általában idegen lények és/vagy a gép által irányított hajók lesznek, a játékosok csak az Emberi Szféra határvidékein eshetnek egymásnak. Hogy ne lehessen túl könnyen meghalni, a mentőkapszula minden hajón szériatartozék lesz... A harc mellett nagyon erős hangsúlyt kapnak a felfedező-küldetések, illetve a kereskedelem, kalózkodás és csempészet. A küldetések dinamikusan alakulnak a játékban történteknek megfelelően. Ha például valahol kitör egy kisebb galaktikus csetepaté, az adott helyszínen a zsoldos-, orvgyilkos- és fegyvercsempész-küldetések azonnal megjelennek, de akár a kozmikus CNN is felbérelhet, hogy kamerával felszerelve a tűzvonalból közvetítsük nekik az eseményeket. A játékosok cselekedetei sok mindent alakítanak az Emberi Szférában, de a háttérben a játék fő sztorija emellett zajlik, a nagyhatalmak intrikálnak egymás ellen, néha kitör a háború, jön valamelyik idegen faj inváziója, meg mindenféle, ami csak Pirx pilóta kalandjai óta eszébe juthatott sci-fi érdeklődésű emberkéknek.

BALJÓS ÁRNYAK ÉS REMÉNYKELTŐ FÉNYEK

A képek láttán már mindenkiben ott motoszkálhat a kérdés: mibe fog ez nekem kerülni? Nos, a havidíj a szokásos tíz zöldhasú körül várható, de a játék (és a C&C Renegade engine, amely az egészet mozgatja) gépigénye annál durvább. A nyáron induló nyílt bétatesztre a következő konfiguráció alatt nem fogadnak el jelentkezést: PIII-500, 128 MB RAM, 1G HDD, GeForce 2, ISDN net-kapcsolat. Na most, ha ez a minimum, vajh mi lesz az optimum...? Ennek ellenére a játékban óriási fantázia és beláthatatlan perspektívák rejtőznek. Kiskorában minden Star Wars-rajongó Han Solo akar lenni, ha minden jól megy, ősszel meg is kapjuk erre a lehetőséget. Annyit azért még szerényen megjegyezném itt a végén, hogy sci-fi divathullám ide, Earth & Beyond oda, éppen itt lenne az ideje az Imperium Galactica 3-nak, hogy megmutassuk a sci-fi világnak, hol is lakik a magyarok istene...

Hancu
en@hancu.com

LORD OF DESTRUCTION

StartBox

Fejlesztő: Blizzard North
Kiadó: Blizzard Entertainment
Web: www.blizzard.com
Megjelenés: 2001. június

Több mint fél éve már, hogy nagyobb lélegzetű cikket szenteltünk a készülő Diablo 2 kiegészítésnek. Nem mintha szokványos dolog lenne minden egyes fejlesztés alatt álló játékról hat hónapos időszakonként hírt adni, de ha olyan töretlenül és méltán sikeres cég, mint a Blizzard kotyvasztásáról van szó, nem állhatjuk meg, hogy a sikervárományosról újra és újra ne közöljük a legfrissebb információkat. Hála a mindenre elszánt fanatikusok a készítők felé tett kitartó ostromlásának, ma már jóval többet tudunk a játékról, mint amennyit a Blizzard az őszi ECTS-en napvilágra hozott belőle.

Mephisto Lélekköve megsemmisült, a Terror Ura másodszor is legyőzetett, de ezzel küldetésünk még korránt sem ért véget: Baal bosszúra éhes seregei elözönlötték északot...

Az első és legfontosabb változás a grafika terén következik be. A korábbi határozott tagadó válasz ellenére immár 800*600-as felbontásban is futtathatjuk a játékot, természetesen nemcsak az új, hanem a korábbi fejezeteket is. Ez a módosítás amilyen kellemes, olyan meglepő, ugyanis a Blizzard mind ez ideig azzal hárította el a játékosok ilyen irányú óhajait, hogy ez túl nagy előnyhöz juttatná az erősebb számítógépekkel rendelkezőket, ugyanis közel 33%-kal nagyobb látóteret biztosít a megszokott 640*480-hoz képest – ezt pedig csak az izmosabb számítógéppel rendelkezők élvezhetnék.

Az új fejezet a barbárok földjén, az égbenyúló, tundra éghajlatú, hideg Arreat hegy környékén fog játszódni, gyönyörű havas fennsíkokon és fagyos, földalatti jégbarlangokban. Terjedelmét tekintve valamivel hosszabb lesz, mint az Act2, de jóval izgalmasabb cselekményt tartogat majd, mint bármelyik eddigi fejezet, amit többek között a rengeteg, a korábbiaknál agresszívabb és furfangosabb új szörny biztosít majd: míg egyesek közülük kamikáze módjára, magukat a közelünkben felrobbantva próbálják megcsapolni vörös gömbünkben lévő, életerőnket jelképező folyadékot, addig mások épületek, tornyok falai mögül lődözve igyekeznek kárt tenni bennünk. Mivel kalandjaink következő helyszíne szinte hatalmas, nyílt csatatér, gyakran botlunk majd egymással elszántan hadakozó barbárok és gonosz teremtmények csoportjába, mely küzdelmeket természetesen hamar eldönthetünk barátaink számára, kivívva ezzel e mogorva nép elismerését és tiszteletét.

Bár a Diablo 2 kategóriája nem határozható meg egészen egyértelműen, legjobban talán a hack 'n' slash jelző illik rá, ami egyből jelzi is, hogy nem kell szimulátor összetettségű irányításra számítanunk. Ennek ellenére a készítők nem voltak restek pár igen hasznos kényelmi újítást alkalmazni a játékban. Aprócska, de a legkellemesebb ezek közül, hogy hátizsákunk mérete a duplájára nő, vége az örökös helyszűkének, immár több garnitúra felszerelést is

hordhatunk magunknál egyszerre. Ily módon kibővült fegyverkészletünket nem csak ezer kattintással tudjuk kicserélni, ugyanis beállíthatunk két konkrét felszerelés-összeállítást, melyek közt, ha eljön az idő - főellenfél, netán párbaj esetén - egyetlen gombnyomással válthatunk. Nekromanták és más, egyszerre sok képzettséget használók örömmel fogják venni, hogy immár nemcsak nyolc skillt rendelhetünk hozzá billentyűzetünk nyomógombjaihoz, hanem ennek dupláját, tizenhatot; akiket pedig ez az újítás nem igazán érint - a mágikus képességekkel szemben az acél erejét előnyben részesítőket -, őket egy másik új gomb fogja boldogítani, mely ismét az unalmas szöszmötölést elkerülendően egy csapásra megjavítja valamennyi megrongálódott holminkat.

TÁRGYAK

Minden kaszt új típusú tárgyakkal fog gazdagodni. Az amazonok újfajta íj- és dárdatípusokat kapnak, a paladinok pajzsokat, a varázslónők immár számukra kifejlesztett egykezes pálcákat is használhatnak, a nekromanták pedig pajzs helyett kezükbe vehetnek egy extrém új kiegészítőt, a zsugorított fejet. Az új felszerelési tárgyak közt már előfordulhatnak olyanok is, melyek az eddigi legfeljebb kettővel szemben három pontot adnak hozzá mindegyik képzettségünkhöz, ami egy skill tree-n szerepel, tehát mondjuk a Sorceress esetében csak a villám, vagy a tűz alapú varázslatokhoz.

Az alapjátékban lévő set itemek - a zöld színnel jelölt olyan

tárgyak, melyeknek együttes használata további pluszokkal ruházza fel a karaktert - nagyon jó alapötlet volt, de sajnos a túl gyengére sikeredtek, így csak alacsony szinten volt érdemes használni őket. A Blizzard ezt belátva a meglévőket nagymértékben megerősíti, és újakkal is gazdagítja a tárházat. Érdekesség, hogy ezek a tárgyak nemcsak a teljes készlet birtoklása esetén juttatnak majd további előnyökhöz, hanem már annak részéért is. Például ha a teljes felszerelés birtoklása plusz 500% védelmet biztosít, és nekünk még csak három van meg a készletből, akkor is kaphatunk 300 százalék védelmi bónuszt.

A magic, set, unique és rare itemek mellett megjelenik a tárgyak egy új csoportja, amelyet az elit jelzővel illetünk majd. Ezek a ritka tárgyak továbbfejlesztett változatai, több jó tulajdonsággal és brutálisabb sebzéssel bírnak majd, de nagyobb - akár 170 feletti - erő és ügyességi követelményeik is lehetnek. Emellett immár olyan tárgyakkal is találkozhatunk, melyek amellett, hogy varázserővel rendelkeznek, ékkövet is tehetünk bele, igaz, legfeljebb egyet.

AZ ERŐ EGYENSÚLYA

Közel egy éves, igen intenzív tesztelés – napi többszázezer játék a Battle.neten – után a Blizzard úgy döntött, újraírja, pontosabban „újraegyensúlyozza" az összes karakter képességeit. Mit jelent ez?

Míg egyes képzettségek erősségét drasztikusan csökkentik, addig más, mostanáig gyengeségük miatt nem használt skilleket megerősítenek. Ez a változtatás mondjuk a barbárra kivetítve annyit tesz, hogy az eddig minden helyzetben egyeduralkodó forgószél harci-képessége jóval kevesebb sebzéssel fog bírni, addig más skilljei pedig – concentration, berserk attack – pedig sokkal használhatóbbak lesznek. Az amazon dárda harci jártasságait, valamint a varázslónő tűz alapú varázslatait fogják használható szintre emelni.

Az erős helyszűke miatt innentől kezdve pontokba szedve folytatom a további részletek felsorolását:

- Az internetes szerverek számának növelése mellett a chat-funkciók is jelentősen kibővülnek, így például egyből láthatjuk majd, ismerőseink közül ki van online.
- Lesznek olyan online Horadric Cube receptek, melyek csak pár hétig élnek. Elképzelhető, hogy az akkor létrehozott jobb tárgyak milyen értékre tesznek szert később.
- Csapatorientáltabb tapasztalatipont-szerzés várható, vége a magányos barbárok korának.
- Az egyjátékos módot használók örömére immár gyógyitalokkal és felszereléssel is felruházhatjuk bérelt harcostársunkat, sőt, idővel, akárcsak mi, megerősödhet, és szintet léphet.
- Ha meghalunk, visszaszerezhetjük az elvesztett tapasztalati pontunk egy részét, ha magunk találjuk meg holttestünket, és nem a városban vesszük vissza felszerelésünket egy új játékban.

Nagyjából ennyi, amit bele tudtam préselni ebbe a két oldalba. A két új karakter, a druida és az orgyilkos bemutatására sajnos már nem maradt hely, de ajánlom figyelmetekbe a CD-n megtalálható game-play videót, mely minden szónál többet mondóan mesél róluk.

Greg5
greg5@freemail.hu

RED FACTION

StartBox

Kiadó: THQ
Fejlesztő: Volition Inc.
Web: www.redfaction.com
Várható megjelenés: 2001. első félév

Másfél évvel ezelőtt a Volition nevű cég vadonat új játék fejlesztésébe kezdett. A két nagysikerű Freespace című űrhajó-szimulátor után valami egészen más stílusba vágták fejszéjüket: mindenki legnagyobb meglepetésére egy forradalmi újdonságokat szép számban felvonultató First Person Shooter kezdett megszületni dolgozóasztalaikon. Az időközben Red Faction névre keresztelt – mostanra már sokak által kíváncsian várt - project végre kezd teljes alakot ölteni, s úgy tűnik, hogy készítőinek ismét semmi okuk nem lesz szégyenkezni programjuk miatt.

A Red Faction elkészüléséhez szükséges inspirációt a Valve csapatának 1998-as fergeteges akciójátéka, a Half-Life adta, játékmenete telis-tele van hasonló elemekkel, mint amilyeneket a jó öreg ős esetében már megcsodálhattunk. Ezek közül is a legszembeötlőbb az, hogy külső kameraállások nélkülözésével közvetlen szemtanúi lehetünk az előttünk kialakuló történetnek, majdhogynem ugyanúgy, mint amikor Mr. Gordon szerepét alakítottuk a HL-ban. Persze nevünk és munkánk korántsem ugyanaz, ezúttal Parker névre hallgatunk, s unalmas bányászéletet folytatunk a jövőbeli Mars bolygón a korrupt Ultor vállalat alkalmazottakként. A főmenü start gombjának lenyomása után viszont hamarosan egy izgalmasnak tűnő lázadás kellős közepébe csöppenünk, aminek következményeképp azonnal abban a véres háborúban találjuk magunkat, amely az Ultor és dolgozói között zajlik. Ráadásként megtudjuk, hogy a szerencsétlen munkásokat megtámadta valamiféle halálos ragály, amelynek elterjedéséről a polgárok úgy hiszik, hogy az Ultor a felelős. Mindezek tetejébe a gonosz cégvezetőség úgy dönt – mivel szeretné megakadályozni a fertőzés esetleges továbbterjedését -, hogy fegyveres katonákkal tesz rendet a környéken – egyszóval lőnek mindenkire, akin bányászruha van. Több se kell nekünk, csatlakozunk a Red Faction nevű ellenállási mozgalomhoz, hogy kiderítsük, mi áll mindezek mögött.

A MODERN VÉRTEZET

A fenti sorokat olvasva megjegyezhetjük, hogy a játékmenet igazán izgalmas kalandokkal kecsegtet. Persze, mint minden érdemleges és klasszikus FPS esetében, ezúttal sem igazán engedhetjük meg, hogy holmi kerettörténettel untassuk magunkat. Legtöbbször csupán az a kérdés motoszkál fejünkben, hogy vajon mekkora és milyen arzenállal vághatunk majd utat az igazság felé. Nos, mindenki lazíthat, nincs szükség izgalomra, bőven akad majd fegyver, amellyel képesek leszünk Soldier of Fortune-szerű mészárlásokra. Sajnos – mivel a sztori a jövőben zajlik – csak futurisztikus gépfegyvereket, puskákat, rakétavetőket és holmi kevés energiafegyvert találhatunk majd utunk során, de ez a tény előreláthatólag senkit sem fog zavarni. A jó hír viszont az, hogy legtöbbjük hasonló módon működik majd, mint például a Counter-Strike-ban, vagy a SWAT 3-ban; 5-6 lövést meghaladó sorozatok során könnyen mellépiríthatunk ellenfeleinknek a jól szimulált fegyvervisszarúgás miatt.

A szokásos pusztítók között akadnak majd hagyományos automata fegyverek, egy lángszóró, két mesterlövészpuska, gránátok, aknák satöbbi, de van itt két különlegesebb példány, amelyekre érdemes lesz odafigyelni. Az első ismerős lehet mindenki számára, ha látta a Végképp Eltörölni (Eraser) című, Arnold bácsi nagyszerű színészi tehetségét felvillantó filmet. Ha emlékeztek, volt benne egy munícióként alumíniumot használó, úgynevezett gyorsítópuska (Railgun), amelynek látcsöve helyén modern, hőképet nyújtó kijelző volt, és segítségével a rossz fiúk könnyedén átlőhették a falak mögött álló, mit sem sejtő áldozatokra. Ez a fegyver majdhogynem ugyanilyen formában bekerült a játékba a remekül használható kijelzővel együtt. A másik darab, amely említést érdemel még, a fúziós rakétavető, amely olyannyira hatásos, hogy nagyon meg kell gondolunk, hogy mikor vesszük igénybe. Ugyanis ha zárt helyen használjuk, a robbanás erejétől könnyen a fejünkre eshet a - néhol keményeket sebző – vakolat, de az is előfordulhat, hogy kétembernyi mély krátért vágunk vele a padlózatba, s később nem leszünk képesek kikecmeregni onnan.

GEO-MOD TECHNOLÓGIA

Már cikkem elején említettem, hogy a Red Faction tartalmazni fog néhány forradalmi újdonságot, de eddig nem tértem rá ezekre, azaz nem említettem a legfontosabbat. Röviden hívjuk most ezt úgy, hogy Geo-Mod technológia, amely feltehetően rengeteg izgalmat hozhat még az FPS-esek világába. Az eljárás lényege az, hogy a játék folyamán bárhol átrobbanthatjuk a betonfalakat, minden szilárd tárgyat szétzúzhatunk célunk elérésének érdekében. Egyébként a történet alatt sok esetben szükségünk is lesz erre, hiszen szellőzőjáratokon keresztül megkerülhetjük az erős őrséget, vagy robbantásokkal titkos járatokra lelhetünk, ahol jutalomként extra felszerelésekhez és töltényekhez juthatunk. Ennek az éremnek a másik oldala viszont az, hogy mostantól tartanunk kell ezeknek a detonációknak minket érhető hatásaitól is – főleg, ha nem lesz hová fedezékbe vonulnunk. Mindezek ellenére, hogy belehalhatunk a durrogtatásokba, vagy beszorulhatunk a kirobbantott helyekre, ez a valóban forradalminak nevezhető újdonság sok érdekességet, és még több izgalmat ígér majd. Kíváncsian várjuk, hogy mi sül ki belőle.

AMI A SZEMÜNKNEK JÁR

A Red Faction nemcsak, hogy izgalmas, pergő ritmusú akciójáték lesz, hanem olyan program, amelyen nyugodt megelégedettséggel pihentethetjük szemünket. Nem túlságosan szép, de a kor követelményeinek felettébb megfelelő grafikával várja majd játékosait. A vörös színű marsi településektől kezdve egészen az Ultor vállalat szürke árnyalatokat felvonultató helyszíneiig látványos környezetekben tehetjük majd próbára tudásunkat és reflexeinket. Igaz, ezek a területek nem túlságosan pompáznak majd színekben – nem úgy, mint a múlt hónapban tesztelt Serious Sam -, de ettől függetlenül valóban mesterien kialakított és megrajzolt terek fogják majd nyújtani számunkra a játéktalajt. Ráadásként - ha minden igaz - az ígéretek szerint egy mostani, átlagos számítógépen 50-60 fps-re lehet majd számítani, ami már bőven elegendő az ilyen jellegű játékokhoz.

AMI A FÜLÜNKET ILLETI

Fontos, de korántsem a legfontosabb kritériumként szokták emlegetni egy adott játék hanghatásait és zenéit. Azt kell, hogy mondjam, hogy ezekkel a tulajdonságokkal is várhatóan minden rendben lesz. Igaz, hogy a lövéshangok nagyon HL koppintásnak tűnnek, de a zene és a háttérzajok egyediek, és tökéletesen illeszkednek a játékmenetbe. A kemény, néhol rockos hangszerelésű, illetve technóval fűszerezett zenei aláfestés pedig egyszerűen fenomenális, feltehetően felpumpálja néhánytok adrenalinszintjét.

Mivel a Red Faction már igen régóta hordja gyermeki magzatburkát, az örömteli megszületése is hamarosan várható. Ha minden jól megy, még ebben a félévben üdvözölhetjük a programot, de feltehetően először csak PS2-n debütál, s csak utána jelentetik meg PC-re. Reméljük a legjobbakat, de addig is látogassátok meg CD mellékletünket, ahol megtekinthetek egy nem túl hosszú animációt a játékból, amelynek talán sikerül még jobban felcsigázni az érdeklődéseteket.

Chris
chris@vogel.hu

DUNGEON SIEGE

StartBox

Fejlesztő: Gas Powered Games
Kiadó: Microsoft
Megjelenés: 2001. nyár
Web: www.dungeonsiege.com

Jó néhány hónap (sőt, most már évekről is beszélhetünk) eltelt azóta, hogy először hallhattunk a Dungeon Siege-ről, erről a korszakalkotónak ígérkező akció-stratégiai szerepjátékról. Annak idején ez a név bombaként robbant be a köztudatba, amiben a programról készült képek nagy szerepet játszottak, hisz azok majdhogynem jobban néztek ki, mint az akkori játékok előrenderelt animációi.

Ez azonban csak csepp a tengerben, a készítők ennél jóval többet ígértek, olyan játékmenetet, mely forradalmasítja a számítógépes szerepjátékok világát. Nagy szavak ezek, lássuk, így a project befejeztéhez közeledve mi látszik ebből megvalósulni.

Még mielőtt hozzáfognék a részletek ismertetéséhez, meg kell említenem a játék mögött álló „agy", Chris Taylor nevét, ugyanis még saját cége megalapítása előtt ő volt a Total Annihilation projectvezetője. Azt képzelné az ember, ilyen sikerprogrammal a háta mögött megmarad a kaptafánál, és stratégiai programokra szakosodik, ám ő e helyett gondolt egyet, és elkezdte beépíteni azok felhasználható elemeit a szerepjátékok világába, miközben könyörtelenül kiirtotta onnét a feleslegesnek ítélt sablonokat.

Megszállott szobakalandorként nem csekély fogalma volt róla, milyen szabályok uralkodnak az AD&D és a számítógépes szerepjátékok terén. Rövid ideig eljátszadozott a gondolattal, hogy ő is ezek alapján alkotja meg művét, de szerencsére hamar rájött, hogy azok viszonylagos élethűségükkel gyakran inkább megnehezítik a játékosok dolgát, minthogy szórakoztatnák őket. Márpedig ő ezt tartotta legfontosabbnak, a könnyed, mégis magával ragadó kikapcsolódást.

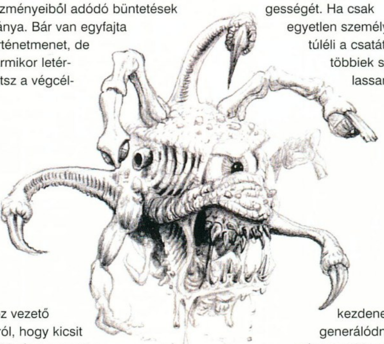
Vegyük például a gyakran idegbajt okozó tárgylistát. A legtöbb programban a játékos rengeteg időt tölt el az eszközök egyik hátizsákból a másikba pakolásával remélve, hogy

majdcsak talál még valamelyikben elég helyet, hogy magával vihesse azt az extra dobótört. Chris Taylor ehelyett fogta magát, s ügyes huszárvágással egyetlen képernyőre helyezte az összes karakter felszerelését, így az könnyen áttekinthetővé vált, és az öltöztetés is rendkívül leegyszerűsödött. Ráadásul lehetőség van teherhordók és öszvérek vásárlására is, akik amellett, hogy cipelik az épp nem használatos tárgyakat, még be is gyűjtik a csatatéren szanaszét heverőket, az érdekesebbeket megmutatják neked, hogy te dönts a sorsukról, a maradékot pedig kérésedre elviszik a városokba eladni.

Ezzel máris elértünk a program egyik legfontosabb jellemzőjéhez: a megszakítás nélküli kalandozáshoz. Más szerepjátékokban jóformán három órából egyet a játékos a városokba való rohangászással tölt, ahol vagy a készleteit tölti fel, vagy a küldetések apró-cseprő teendői vezérlik oda. Ez ugyan lehetőséget nyújt rá, hogy betekintést nyerjünk a történet apróbb részleteibe is, ám rendkívül idegesítővé válhat, mikor épp nincs kedvünk perceken át tartó szövegeléseket hallgatni, inkább az orkokat tanítanánk jó modorra a korbácsunk boldogabbik végével.

Így hát Taylor hónapokon át keményen dolgoztatta a történetért felelős Neil Hamfordot, míg az végül előállt a világ részletesen kidolgozott történelmével, aztán fogták ezt a nagy paksamétát, részletesen áttanulmányozták, és elkezdték beépíteni a kalandba. De nem ám élethű leírásokat alkottak, ehelyett a látványt alakították úgy, hogy az minél érzékletesebben sugallja a helyszínek történelmi jelentőségét, vagy egyszerűen csak a megjelenő seregekből jöhessünk rá, hogy itt valami készül, jó lesz résen lenni. És jól is van ez így, végtére is nem könyvmoly történészeket alakítunk, hanem akcióra éhes kalandorokat.

A másik játékosok szabadságát növelő részlet a tetteid következményeiből adódó büntetések hiánya. Bár van egyfajta történetmenet, de bármikor letérhetsz a végcélhoz vezető útról, hogy kicsit felfrissítsd magad a környező vidékek érdekességeit tanulmányozva. Nincs semmi, ami a kaland mielőbbi folytatására ösztökélne, annyi időt töltesz el felderítéssel, amennyit csak akarsz. Attól sem kell félned, hogy elrontasz valamit, esetleg elteszed láb alól valamelyik kulcsfontosságú szereplőt, mivel ilyenek nem léteznek; teljesen rád van bízva, mikor mit cselekszel.



De ha még ez sem lenne elég, a harc közbeni elhalálozás sem feltétlen jelenti a kaland végét, illetve a visszatöltés szükségességét. Ha csak egyetlen személy is túléli a csatát, a többiek szép lassan elkezdenek regenerálódni, míg magukhoz nem térnek, onnét aztán pár gyógyital felhörpintésével már teljesen talpra lehet állítani őket.

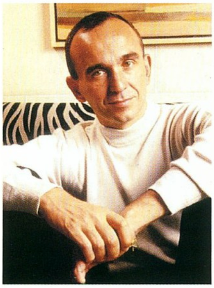
No jó, ha már egyszer elkezdtem kiemelni a szabadságközpontúságot, ebben a szellemben folytatom a cikkem. Ez alkalommal vegyük elő a karakterfejlődést. A legtöbb programban előre felállított szintrendszer található, mely a karakter által összegyűjtött tapasztalati pontokra épül. Ha azokból elég összegyűlik, megnő pár tulajdonságuk, aztán lehet várni a következő szintig. Ezzel szemben a Dungeon Siege a képzettségek használata alapján fejleszti az embereket. Tehát, ha valakivel jó sokat bunyózol, hamarosan jobb kardforgató lesz, vagy ha távolsági fegyvereket részesítesz előnyben, az azokhoz kapcsolódó képességek nőnek. Ily módon sikerült elérni, hogy a karakterek gyakorlatilag a végtelenségig fejleszthetők, hisz megtanulandó képesség mindig lesz, s nem kell attól félni, hogy kifutunk a szintekből.

Nos, lassan a cikk végére érek, de azért még pár szóban megemlíteném a többjátékos módokat is. Szerencsére ebben sem lesz hiány, egyrészt elindulhattok barátaitok oldalán az egyjátékos kaland befejezésére, de ha csak gyors megmérettetésre vágytok, pár perces küzdelmekbe is bonyolódhattok, melyek közt szerepel a már hétköznapinak számító capture the flag, de olyan különlegesség is felbukkan, mint a pusztítsd el a varázslót, illetve a játék mellé adott pályaeditorral bármiféle egyéb móka is kipróbálható.

Összességében azt mondhatom, nem akármilyen program van készülőben. Bár nem egészen az lesz belőle, mint amire anno számítottam, hisz a leírtakból már erősen kitűnik az akcióelemek előtérbe kerülése a szerepjáték rovására. De ez korántsem hiba, hisz a Diablo a legjobb példa rá, hogy hosszú távon is milyen élvezetes lehet a szörnyek gondtalan hentelése. Márpedig, ha a végeredmény beváltja az ígéreteket, könnyen lehet, hogy a kategória új királyával lesz dolgunk.

Bird
bird@vogel.hu

PETER MOLYNEUX AZ ÉLŐ LEGENDA



Peter, mint minden földi halandó gyermekként érkezett e bolygóra. Egy játékbolt-tulajdonos fiaként látta meg a napvilágot Angliában. Mindig is imádott játszani, egykor még ámulva nézte a hangyák gondosan készített várát, s kíváncsisága által hajtva bottal piszkálta meg az érzékeny rendszert izgatottan várva, mi történik. A felzaklatott boly munkásait végül kockacukorral engesztelte ki, miközben csodálattal figyelte, hogy a mikrobirodalom hogyan épül újra. Talán ekkor érintette meg az a különös érzés, mely az erő, a teremtés és a pusztítás lehetőségét rejti, olyan hatalom, mely képes beavatkozni működő világok sorsába, s megváltoztatni azt...

Talán ezek a pillanatok határozták meg döntően Peter Molyneux jövőjét, talán nem. Egy biztos, ő lett a számítógépes játékok történelmi alakjainak egyike, aki képes újra és újra eredeti programokkal előrukkolni, méghozzá olyanokkal, melyek kivétel nélkül lebilincselők, feledhetetlenek, bármikor előveheted őket, nem vesztik el fényüket, s nem egyszer új kategóriát is teremtenek. Kivételes képességű ember képes csak ilyenre, kit valamilyen különös erő hajt, hogy teremtsen újra és újra.

Peter Molyneux munkássága nyomán e hónapban ismét megjelent egy program, melyre több mint három éve várunk. Ezért ez alkalomból kicsit elővettük előző munkáit...

A nyolcvanas évek derekán Peter még az általa alapított, üzleti programokkal foglalkozó Taurusnál dolgozott, ám amikor egy különös véletlen folytán a cég néhány Amigát kapott a Commodore-tól, valami megváltozott. A gép képességei lenyűgözték Molyneux-t, s új céget alapított, hogy kiaknázhassa ezeket. Ekkor alakult meg a Bullfrog, majd rendre érkeztek az új világok...

Talán kevesen emlékeznek már, de a cég első programja a **Druid 2** volt, melyet Molyneux Andrew Bailey felkérésére konvertált C 64-ről Amigára. Peter emlékei szerint őt már ekkor foglalkoztatta egy stratégiai játék gondolata, melyben a játékos isteni hatalom birtokosaként irányíthatja alattvalóit. A Creation munkanéven futó projekt lett végül a **Populous**. E fantasztikus isten-szimulátorban híveinket irányítva juthattunk előre pályáról pályára meghódítva a világot. Isteni képességeinkkel meghatározhattuk a nép céljait, s közben csodákat vihettünk végbe (ezeket nevezhetjük akár varázslatoknak is). Célunk természetesen legtöbbször a rivális istenek legyőzése volt.

A Populous sikerét követően a Bullfrog lelkesen folytatta munkáját, s Peter elmondása szerint túlságosan hamar jelentette meg a **Powermongert**. A program kudarcának fő okát a rövid tesztelési és kiegyensúlyozási fázisban látta. Az ötlettel valóban nem is volt baj, hiszen ebben a valósidejű stratégiában nem a tömegek mozgatása volt a cél, hanem az alakulatok irányítása odafigyelve ezek formációira és típusaira. Ám a program hiába lett 1991-ben az év stratégiája, mégsem könyvelhetett el igazi sikereket.

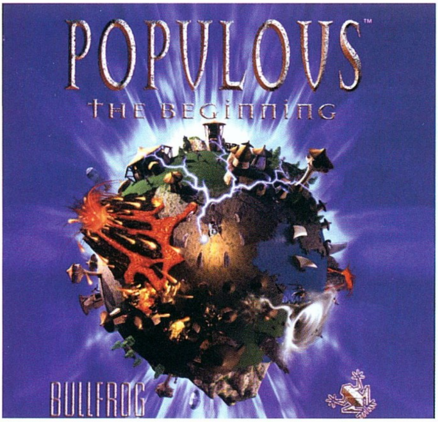
Ezt követte a **Populous II**, amely nem sok újdonságot hozott, bár ezúttal az Olümposz isteneinek székébe ülhettünk. Molyneux nyilatkozata szerint sokkal nehezebb új részeket készíteni, mint eredeti programot. Ettől függetlenül a program egymillió eladott példánnyal semmiképpen sem nevezhető sikertelennek.

A növekvő cég következő nagy fejlesztése a **Syndicate** volt, melynek alapelemeit Molyneux tervezte meg, de a részletezést már a csapatra hagyta. Ezt követte a **Theme Park** és a **Magic Carpet**, melyeket Peter egyidejűleg tervezett. Ekkor életének minden pillanata e játékokról szólt, s ennek nem is maradt el az eredménye. Az első vidámpark-szimulátor pillanatok alatt mindenki kedvence lett, míg a repülő szőnyegre csábító FPS akkoriban (1994) kategóriájának egyik legszebb játéka volt.

Ezután nem kevésbé nagy név következett, mint a **Dungeon Keeper**. Ki ne emlékezne a programra, melyben először suttogtuk el, hogy "rossznak lenni jó". E megfordított világban a szerepjátékok hősei által felfedezendő labirintust építhettünk ki, s célunk e kalandorok megleckéztetése volt nem megfeledkezve a rivális labirintusbitorlók likvidálásáról. Ez volt az a program, melyben Molyneux saját elmondása szerint megtanulta, mennyire fontos az alapos tervezés és előkészítés, s hogy nem szabad ezek korai fázisában megkezdeni a játék fejlesztését. Azt hiszem, mindenki emlékszik a sorozatos csúszásokra, már-már feladtuk a reményt, amikor 1997-ben a Dungeon Keeper végre megjelent. Ezek után Peter már nem vállalta el a kiadó által követelt Magic Carpet befejezését, s nem vett részt akkoriban a többi Bullfrog játék fejlesztésében sem, inkább elhagyta a céget, hogy Steve Jacksonnal, Mark Webley-vel, és Tim Rance-szel megalapítsa a Lionhead Studiost. Három év telt el azóta, s most megjelent a **Black & White**, melyről a következő oldalakon olvashattok bővebben.

Mit is mondhatnánk munkásságáról mi, kik játszunk e zseniális elme szikráival? Köszönjük!

Lily



BLACK & WHITE

StartBox

Fejlesztő: Lionhead Studios
Kiadó: Electronic Arts
Honlap: www.bwgame.com

"Tökéletes világban nincs szükség istenekre. De tökéletes világ nem létezik."

Igaz-e ez? Hosszan filozofálhatnánk rajta. Néhány éve olvastam egy novellát, mely pont ezt a kérdést feszegette. Elvileg nem létezik tökéletes világ, de ha teremtünk egyet, mely képes létrehozni azt, akkor mégis megalkottuk, vagy mégsem?

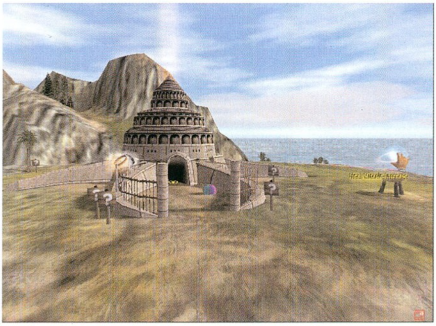
"Amikor emberek fohászkodnak, isten születik." - hangzik el a Black & White intrójában. Ne vitatkozzunk ezzel, hisz mi lehetünk azok, akik az örökkévalóság ígéretét hordozva segíthetünk nekik. Amint ezt megtesszük, újdonsült híveink kis faluközösséghez vezetnek, melynek megjósoltatott eljövetelünk. E pillanattól kezdve Éden világában új totemikus vallás születik, s hamarosan a sodró események áldozataként (igaz, nem bárányként, hanem istenként :)) szinte bármit megtehetünk. Ám nem mi vagyunk e föld egyetlen istenei, mi más lehetne hát a cél, mint az, hogy megszerezzük az Igaz Hitvallás részeit, s ezáltal a teljes uralom a miénk legyen… Ehhez azonban el kell pusztítanunk Éden legősibb istenét, Nemesist.

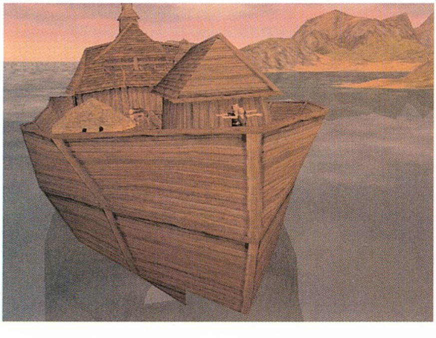
Végre megjelent a Black & White. Több mint három éve vártuk e pillanatot. Borzongató érzés, amikor egy ilyen programot kézbe vehet az ember, s kipróbálhatja. Vajon beváltotta-e a hozzá fűzött reményeket, vagy csalódnia kell, mert az ígéretek csak hangzatos reklámfogások voltak, s a felszín alatt nem búvik meg semmi… Midőn e sorokat írom, mindössze egy hetet tölthettem lényeim és népem köreiben. Nem tudok nem elfogult lenni, hisz ezalatt Equus csodálatos egyszarvúvá cseperedett, és a kis dagi gorillám, Kongó is szívét-lelkét kiteszi, hogy kedvében járjon mindenkinek. Bár Nemesis még szabadon garázdálkodik Éden földjein, már tudom, önkéntes rab vagyok, vágyom e birodalomban időzni, figyelni, hogy gyarapodik, s miként tesszük jobbá a létet Equus vagy éppen Kongó és én.

ALAPOK

A Black & White különleges istenszimulátor tehát. Első látásra, a felületes szemlélő számára olyannak tűnhet, mintha az egykor oly sikeres Populoust a Tamagotchival ötvözték volna. Ám ez korántsem igaz. Valóban lényt kell majd nevelgetnünk, s tőlünk függ, kedvencünk mivé cseperedik, ám az a döbbenetes AI, amellyel a Lionhead világra hozta e teremtményeket, gondoskodik róla, hogy kreatúráink rendre meglepjenek minket, s önállósodva segítsenek megvalósítani céljainkat. Már a negyedik apróságot pátyolgatom, s mindegyikük más és más. A mandrillom már a kezdetek kezdetén, teljesen jóllakottan, ám annál kíváncsibban befalta a strandlabdát (igazi ínyenc azóta is), a bocim sosem aludt el máshol, mint otthon, Kongó, a gorilla még nincs egy éves, de már bőszen hordja az apró köveket a templomhoz, imádja a visítozó malacokat a raktárba dobálni, míg Equus, amint teheti, apró fát ültet kis birodalmába, és ide visszaviszi mindig a játékait is.

A játék elején talán kicsit terhes nevelgetni lényünket, de akárcsak a kisgyerek, ő is rengeteg odafigyelést igényel, hisz nem tudja még, mi jó, mi rossz, s egyébként is minél többet akar velünk lenni. Ám hamarosan okos, ügyes titánná cseperedik, s olyan területeken is csodákat tehet, ahová a mi kezünk még nem érhet el…





Amikor nekiálltam megírni ezt a Black & White értékelődobozt, lelki szemeim előtt megjelent a játék két segítője, Good és Evil. Evil folyamatosan a játék néhány apróbb hibáját sustorogta a fülembe: „– Nézd már, milyen furcsán rajzolja ki a motor mozgáskor a táj textúráját! És látod, hogy ott belóg két poligon a falba? És nem zavar, hogy összesen csak öt pályán gonoszkodhatsz az emberekkel?" Good ugyanakkor Evil minden rosszindulatú megjegyzésére rácáfolt: „– Ugyan már, mi az a néhány kis engine-hiba a csodálatos motorhoz képest? Az öt pályán pedig legalább annyi időt fogsz eltölteni, mint más játékban huszonötön. Hékás, inkább vedd számba, hogy mennyire élvezed a játékot: a lényed nevelését, a sok kis küldetést, vagy éppen azt, ahogy Evillel ugratjuk egymást…" Szigorú ítész hírében állok, de Good ezúttal maximálisan meggyőzött. Lehetne fogást találni a Black & White-on, de én elfogultságom miatt nem vagyok rá képes, ezúttal tegye meg más. Csak azt tudom felidézni, hogy mekkora élmény elmerülni a hangulatában, és szórakozni vele úgy, mint még játékkal soha. Egyszerűen ez a legjobb program, amely valaha is megfordult a winchesteremen. Értékelés: 98%

Stöki

ISTENI KÉZ

Hittétek-e vagy sem, a játék irányításához valóban elég egyetlen kéz. Mindent megoldhatunk vele, kezdve a mozgással, a zoomoláson át, egészen a varázslásokig. A program intelligensen lekezeli a görgős egeret is, ami nagy segítség lehet, de e nélkül is remekül lehet boldogulni, főleg, ha a gyorsbillentyűket használjuk. Ezeket egyébként az alapbeállítástól eltérőre módosíthatjuk az options menüben. Mindenesetre jó tudni, hogy az adott pálya területén hét pontot kérhetünk le gyorsbillentyűvel. Ezek közül egyiket sem érdemes elpazarolni a templomunkra (hiszen arra ott a dupla szóköz) vagy a lényünkre (C). Felesleges lenne tanácsokat adni ezzel kapcsolatban, általában minden pályán hamar kiderül, melyek azok a kulcsfontosságú pontok, amelyeket hasznos minél gyorsabban elérni.

Értékes lehetőség az is, hogy a templomunk mélyén megbúvó termeket elérhetjük a funkcióbillentyűkkel. Itt találjuk például lényünk barlangját, a sziget általunk már felfedezett küldetéseit, a mentési lehetőséget és így tovább. A játékállás mentését itt szeretném mindenki figyelmébe ajánlani, ugyanis ahogy Agathón mondta:

„A múltat még Isten sem tudja megváltoztatni." Nincs olyan lehetőség, hogy a pályát újra kezdjük. Ami történt, megtörtént, lényünk és mi is tapasztalatokkal lettünk gazdagabbak, s az idő pereg tovább. Az események így vagy úgy mindenképpen maguk-kal sodornak minket. Hasznos lehetőség a játék sebességének csökkentése vagy növelése is, ne feledkezzetek meg róla!

Persze, ha azt hiszed, valaha is megelégedhetsz a jól végzett munka örömével, tévedsz. Igaz, ha megteremtetted a megfelelő életfeltételeket, kiokosítottad lényedet, s a nép is tudja mi a dolga, hátradőlhetsz a karosszékben, figyelve e világ sorsának alakulását. Megteheted, ám az önállósult birodalom további történelme nem biztos, hogy úgy alakul, ahogy te szeretted volna...

YIN ÉS YANG

Fekete és fehér, jó és rossz. Ilyen egyszerű lenne? Persze, hogy nem, hisz mindenkiben megbúvik ez is, az is. Mintha benső énünk titkos hangjai szólalnának meg, amikor a tanácsadókat hallgatjuk. Az ördög hozza általában a legjobb pusztító tippeket és a valóban igazán egyszerű megoldásokat, míg a felhőn lebegő apó a békésebb lehetőségekre hívja fel a figyelmet. Rajtunk áll, melyiket fogadjuk meg, hisz például az első pályán a kétségbeesett asszony elveszett testvérét vissza is hozhatjuk, de éppúgy bedobhatjuk a vízbe is, s a házat szétverve megszerezhetjük a követ, amelyre szükségünk van. (Talán hihetetlenül hangzik, de csak ennek a küldetésnek húszféle megoldása is van.) Eddig nem tudok olyanról, hogy bármelyik tettünk következtében ne tudtunk volna továbbjutni. Még az első pálya elején az elvileg kulcsfontosságú kőfaragó megölése sem végzetes, mert megjelenik a bátyja, aki félretéve gyászát elkészíti nekünk a megfelelő követ.

JÓNAK LENNI NEHÉZ?

Igen. Ha ezt az utat választod, tapasztalataim szerint garantáltan nehezebben haladhatsz előre, legalábbis az egyjátékos módban. Amennyiben jóságos istenként kívánsz megtestesülni, tetteidet a gyógyítás, a védelem és az emberek elégedettségének szolgálatába kell állítanod. Ha ilyen szellemben neveled lényedet is, csodálatos összhangban tevékenykedhetnétek ebben az alapvetően pacifista világban, csakhogy nem szabad megfeledkezni a konkurenciáról, aki cseppet sem lesz ilyen kegyes, agresszívan támad, pusztít majd, ugyanakkor ő sem lesz rest a gyógyítás és védelem mágiáját használni, ha kell. Az aranyló lény, a glória, a szivárvány külcsín, igazából a belső értékek, a türelem és a jóságba vetett hit próbája ez.

ROSSZNAK LENNI JÓ?

A Peter Molyneux által felkínált palettán először a Dungeon Keeperben ízlelhettük meg, milyen is gonosznak lenni. Igaz, a Populousban is emelhettünk halált hozó tűzhányókat, de valahogy az

még más volt (bár humánusnak nem nevezném). Most azonban e két program lehetőségeit magasan felülmúló gonoszságot valósíthatunk meg. Nincsenek határok: tűzlabdázhatjuk híveinket, romba dönthetjük falvaikat, tömegével szórhatjuk őket a vízbe, vagy mindent elsöprő viharral sújthatjuk otthonaikat, feláldozhatjuk gyermekeiket és még sorolhatnám. A nép féli az ilyen urat, s hite éppoly erős lehet, mint a kegyes isteneké. Természetesen ez esetben sem lehet cél az értelmetlen pusztítás, hiszen ha a hívők kihalnak, nincs erő sem, mely varázslatainkat szolgálná. Ám rengeteg előnyt jelent, ha tetteinket nem szabályozza erkölcsi korlát. Az áldozatok szinte értelmetlenné teszik a fohászokat, hiszen ezek nélkül is bőségesen lesz manna. Mindössze biztosítani kell a szaporulatot. Ilyen Úr számára az sem gond, ha a faluban túl sokan vannak. Nem kell foglalkoznia a házak építésével, a "felesleget" az áldozati oltárra szórhatja, felgyújthatja vagy kipróbálhatja, lehet-e velük a vízen kacsázni. Ha esetleg nem éreznéd majd, hogy tetteid milyenek, hamar észreveszed, mert kezed lassan vörössé válik, s körmeid helyére fekete karmok kerülnek. Sőt, a változás előbb-utóbb templomodra is kihat...

Felületes szemlélő azt hiheti, a gonoszság egyszerű brutalitás. Nem így van. Éppoly érzékenyen kell figyelni így is a világ rezdüléseit, bár a pusztító erők birtoklása nagy hatalmat ad. Értékes segítség ilyenkor egy gonosz lény, ám ha kreatúrádat mindezek ellenére jóságosnak nevelted, igazán szórakoztató kihívásokra számíthatsz. Ráadásul igencsak meggyőzőn hat a falusiakra, ha te távolról felgyújtod házaikat (véletlen tűzlabdák márpedig nincsenek?) és "kis" kedvenced aggodalmas arccal odasiet tüzet oltani, gyógyítani. Garantált siker.

KREATÚRÁK

Elérkeztünk végre az eddig is oly sokat emlegetett lények taglalásához. A játékban jelen pillanatban, ha jól számolok, tizenhat teremtmény van. Úgy vélem, mindenek előtt érdemes felsorolni, és egy kicsit jellemezni őket.

Majom. A három alapban választható lény egyike. A legintelligensebb állat, gyorsan tanul, és nagyon mozgékony, viszont nem túl izmos. Aki verekedni akar lényével, az inkább ne őt válassza. Érdemes megjegyezni, hogy mindössze 20 óra játékidő után maximum méretre nő.

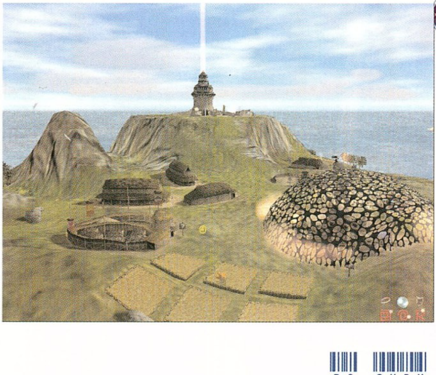
Barnamedve. Közepes intelligenciájú és egyéb tekintetben (futás, erő, méret) átlagos lény. Igazán semmi különös, de minden adottsága megvan ahhoz, hogy kedved szerint kineveld őt harcosnak vagy nagy varázslónak, ahogy tetszik... Az ötödik szigeten juthatsz hozzá. Végleges méretét 27 játékóra alatt éri el.

Csimpánz. Rendkívül okos teremtmény, ám erejét tekintve nincs oka büszkeségre. Reakcióideje és haladási sebessége jó, tanulékonysága ellensúlyozza gyengeségét. Hasznos vele rendszeresen edzeni, ha például mesterharcos tigrist akarsz vele legyőzni. A harmadik szigeten, a Rejuvenator küldetésben szerezheted meg őt. Végleges méretét 20 játékóra alatt éri el.

Tehén. A három alapban választható lény egyike. Legfontosabb tulajdonsága, hogy rendkívül hajlamos a hízásra. A készítők szerint e teremtmény igazi kihívás, mert sem intelligenciája, sem ereje nem kiemelkedő. Végleges méretét 25 játékóra alatt éri el.

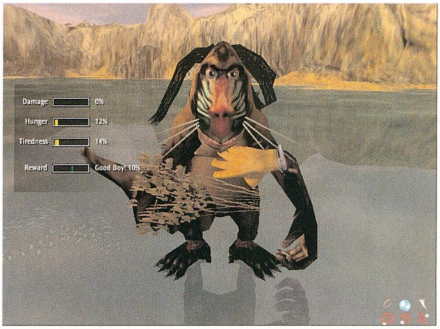
Gorilla. E kreatúra feloldása a rajongói honlapokról tölthető le. Szintén hízásra hajlamos, de jó kondiban rendkívül gyors, mozgékony lehet. Nem nő túl nagyra, és csak közepesen erős, cserébe okos és imádni való. Végleges méretét 22 játékóra alatt éri el.

Ló. E lény feloldása a rajongói honlapokról tölthető le. Reakcióját és futását tekintve is rendkívül gyors. Természetesen igen mozgásigényes kreatúra, sőt kiemelkedően tanulékony is. Nem túl erős, ha jó harcost akarsz belőle nevelni, kondiznia kell... Végleges méretét 23 játékóra alatt éri el.



A játékfejlesztés, amióta csak kilépett a „Józsi otthon a garázsban hegeszt egy programot a Plus4-esére"-korszakból, a kompromisszumokról szól. Kompromisszum a kiadó igényei és a fejlesztő elképzelései között, a határidő és a minőség között, a grafika és a sebesség között, a játszhatóság és a realitás között, a kezelhetőség és a komplexitás között, és még sorolhatnám. A Black & White-ban számomra az a durva, hogy egyszerűen nem látni rajta ezeknek a kompromisszumoknak a nyomait! Annyi eredetiséget vonultat fel, olyan ötleteket valósítottak meg benne tucatjával, amelyeket más játékok esetében semmi perc alatt kivágnak „áh, nincs rá idő/energia/ember/tapasztalat/etc." jelszóval. Valami elképesztő, mit vonultat fel a játék mind kód, mind grafika, mind design terén, kicsit zavarban is vagyok, mert nem találok rajta támadási felületet, ahol jól beleköthetnék... :) Komolyan mondom, kín erről a játékról írni, annyira más, mint a többi, annyira egyedi, hogy ezt mindenképpen látni kell.
Értékelés: 99%

Hancu



Oroszlán. Okos állat és nem is lusta, bár mozgékonyságában elmarad ragadozótársai mellett. Mivel a készítők szerint ő az egyik legjobb (ki más lenne a Lionheadnél? :)), így csak az ötödik szigeten szerezheted meg. Végleges méretét 23 játékóra alatt éri el.

Mandrill. A kreatúra feloldása a rajongói honlapokról tölthető le. Ez a díszes képű majomfaj az egyik kedvencem. Viszonylag gyorsan tanul (bár a majmok közt a legbutább), és kifejlett állapotban rendkívül erős lehet. Raszta hajával és afro táncával megragadó egyéniség, ám könnyen elhízik. Végleges méretét 21 játékóra alatt éri el.

Leopárd. Vékony testalkatú, izmos, erős, mozgékony, ám nem túl eszes lény. A leggyorsabban viszont minden helyzetben ő reagál, és futásban sem sok párja akad. Végleges méretét 24 játékóra alatt éri el.

Jegesmedve. Statisztikái nagyjából megegyeznek barna szőrű fajtársáéval. Igazán sem erőssége, sem gyengesége nincs. Az ötödik pályán juthatsz ilyen sarki kedvenchez, de csak akkor, ha az első szigeten segítettél a hajósoknak. Végleges méretét 28 játékóra alatt éri el.

Orrszarvú. Hatalmasra nő, és meglehetősen buta, sőt a legbutább, de fizikai erejével bőségesen kompenzálja ezt. Végleges méretét 32 játékóra alatt éri el.

Birka. Nem harcos alkat, bár nagytestűvé válhat. Hajlamos elhízni és az izmokért keményen dolgoznia kell, cserébe okos, gyorsan tanuló állat. Az első szigeten szerezheted meg, ha a birkáit kereső pásztornak minden elveszett állatát megtalálod (összesen kilencet). Végleges méretét 23 játékóra alatt éri el.

Tigris. Gyorsan reagáló, erős, mozgékony ragadozó, ám nem túl okos. A tanuláshoz kétszer annyi időre van szüksége, mint például a majomnak. Tapasztalatok szerint, mint mindegyik nagymacska, nehezen válik vegetáriánussá, a gabona ingerli a gyomrát... Végleges méretét 23 játékóra alatt éri el.

Teknős. A második pályán találkozhatsz vele először, ő Khazar kedvence, és a negyediken te is cserélhetsz teknősre. Rendkívül okos állat, ám iszonyatosan lassú és gyenge. Ha bölcs társra vágysz, nagyszerű partner, ám a csatákban gondjai lehetnek, hiszen inkább védekezésre, mint támadásra született. A páncélja jelentősen növeli védettségének statisztikáit. Végleges méretét 33 játékóra alatt éri el.

Farkas. Értékes lény, mert gyors és erős lehet, akár a tigris, és viszonylag jól tanítható. Sebesen reagál a környezeti ingerekre és nagyszerű futó, viszont falánkká válhat. E lény a negyedik szigeten a vak azték küldetésének jutalma lesz. Végleges méretét 22 játékóra alatt éri el.

Zebra. Mozgását és reakcióit tekintve is gyors, de teste edzésre szorul, akárcsak a lóé. Megéri vele foglalkozni, mert csodaszép és okos is. Ha zebrára vágysz, a második pálya megfelelő rejtélye kapcsán a következőket tedd a gombakörbe: kreatúrád ürüléke, felforrósított kő, farkas. Végül ezeket vond körül pajzzsal. Végleges méretét 22 játékóra alatt éri el.

Mint láthatjátok, bár a lények eltérő képességekkel rendelkeznek, sorsuk nincs megpecsételve. A gazditól függ mindig, mivé neveli kedvencét. Bármelyikük lehet jó vagy gonosz, sovány vagy kövér, válogatós vagy mindent befaló, a lehetőségeknek nincs határa.

Tapasztaltabb játékosok céljaiknak megfelelően nevelhetik őket, az újoncok hagyatkozzanak érzéseikre, nem feledve, mi is a céljuk (ha van ilyen).

El is felejtettem mondani, hogy a teremtmények mit is keresnek egyáltalán a játékban. Nos, ők az istenek kedvencei, így a híveid e hatalmasra növő állatokat is félik, tisztelik majd. Létük és áldásos tevékenységük óriási segítség lesz próbatételeid során, bár a legjobban nevelt kreatúra sem helyettesítheti a gazdája tetteit. Ám míg te csak saját területeden ügyködhetsz, ő bárhol varázsolhat, és tevékenykedhet. Így ha jól tanítod, rengeteg hívőt szerezhet neked, és segíthet megtartani őket.

A tanítás nem túl nehéz, bár a lény képességeitől függ, milyen gyorsan vési be a tudnivalókat. Ha a kreatúra rosszat csinál, büntetni, verni kell, ha pedig neked tetszőt tesz, simogatni, kényeztetni érdemes. Kreatúrád gyorsabban tanul,

ha a megfelelő pórázt használod...

PÓRÁZOK

Lényedet háromféle pórázra kötheted. Az egyszerű kötél a tanulásra szolgál. A játék elején ezzel kötheted például a raktárhoz, a horgászokhoz vagy más, általad tanulásra érdemesnek ítélt tevékenység közelébe a kis rosszcsontot.

A könyörület póráza a rózsaszínes, selymes, puha madzag. Ezt hordva a lényed békés és jótékony lesz, amihez ezzel kikötöd, azt igyekszik megóvni.

Az agresszió lánca pont ennek az ellenkezője, bármikor is használod, a kreatúra dühös, adott tárggyal, lénnyel szemben ellenséges lesz.

Azt tudnod kell, hogy kreatúrád olyan lelkesen és ámulva figyeli minden mozdulatodat, hogy szinte mindent megtanul a tanulás póráza nélkül is, legfeljebb lassabban. Én az egyszarvúmat viszonylag ritkán kötöttem ki, a pórázt csak arra használtam, hogy őt elvezessem valahova. Magamból kiindulva én sem lelkesednék, ha kikötnének egy raktárhoz vagy a pecázókhoz, miközben én szívesebben követném ösztöneimet, s hajtana a kíváncsiság, miként idéz a gazdi éppen erdőt vagy ilyesmi.

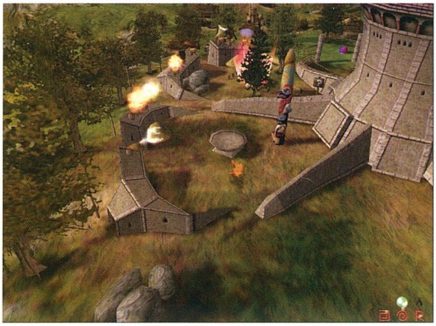
Templomodban kreatúrád külön barlangot kapott. Az itt található tekercsekről mindent megtudhatsz róla. Például azt, mit tanult meg a néptől (halászni, raktárt használni, táncolni stb.), milyen varázslatokat sajátított el (százalékos mértékben), milyen a magatartása, mit gondol rólad, milyen fizikai és lelki állapotban van éppen. Ezen a helyen tetoválhatod lényedre az általad választott szimbólumo(ka)t is.

Talán még fel sem fogtad, hogy lényed okítása mennyi lehetőséget rejt. Pedig ha megtanítod önállóan enni, inni, hogy hol végezze dolgát és így tovább, akkor is mindig szolgál majd meglepetésekkel, hidd el. A lények AI-ja egyszerűen döbbenetes. Ő mindenre emlékszik majd, amit tettél, még évek múltán is... Bonyolultabb dolgokat is megtaníthatsz neki, például, hogy hordja bizonyos helyre a fákat, és öntözze őket szorgosan, vagy ha eldobsz egy tárgyat, visszahozza és letegye bizonyos helyre. Ám mivel ő másolja tetteidet, megjegyzi majd, hova céloztál, és ő is hasonló célpontot keres! További részletek a következő számban.

Ha a játékban két kreatúra találkozik, előfordulhat, hogy istenéik kívánságára harcba kell szállniuk. Ekkor a ragyogó fénykörben bekövetkezik a...

...TITÁNOK HARCA

Már az első szigeten megtanulhatod Nemesis volt kedvencétől a csaták alapjait. Mikor az istenek lényei összecsapnak, nem túl sok lehetőség közül választhatsz. Kreatúrád támad, védekezik, esetleg varázsol. A használható varázslatok a képernyő jobb alsó sarkában jelennek meg, akárcsak az a pentagramm, amellyel lényed különleges mozgását hozhatod elő. Ha akarod, irányítod a lényedet, de ha halaszthatatlan ügyeid vannak, magára is hagyhatod, hisz saját érdekében is küzdeni fog, nem is tehet mást. E harcok jelentősége leginkább a skirmish és a multiplayer játékmódokban jön elő.



Ne aggódj, a lényed csatát veszthet, de véglegesen sosem pusztulhat el.

MÁGIA FELSŐFOKON

Istenként nem lehet meglepő, hogy híveid fohásza nélkül mit sem érsz. Az ő hitük ereje adja neked a mágia használatának lehetőségét. Ezért járd akár a gonosz vagy a jó utat, ne pusztítsd felelőtlenül híveidet. Igaz, áldozatok árán is gyarapíthatod mannádat, de hosszú távon érdemesebb az istentiszteletek erejére támasz-

PCG

A várakozással teli éveknek vége, hiszen a Peter Molyneux nevével fémjelzett Black & White áprilisban kis hazánkban is a boltokba került. Az igazat megvallva jómagam félve vettem a kezembe Peter üdvöskéjét, de a játék elindítását követően minden aggodalmam pillanatok alatt elszállt. A Black & White számomra „minden idők" legjobbja. Fantasztikus, amit a Lionhead programozói véghez vittek. Megalkották egy élettel teli világot, ahol minden képzeletünket megvalósítva valóban „istennek" érezhetjük magunkat. Egy világot, ahol semmi sem lehetetlen, egy mesterséges intelligenciát, mely élettel tölti meg az általunk választott kreatúrát és egy élményt, amely magával ragad, s szorításából nem enged. Mestermű, és ez itt, most, nemcsak elcsépelt szó, hanem három hosszú év alapos munkájának végeredménye. Végre megszületett, és örökre beírta magát a PC-s játékok történelemkönyvébe. Értékelés: 99%

Sasa

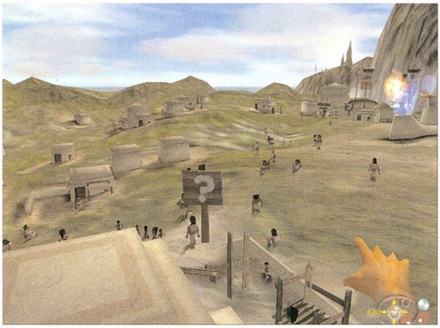
PCG

AZ ISTEN(I) SZIMULÁTOR

Örülök, hogy lehetőséget adtak arra, hogy kinyilváníthassam véleményem a jelen pillanatban szívemhez legközelebb álló játékról. Az igazat megvallva már nagyon nehezen tudtam csak megállni azt, hogy végre a világba ordítsam: a Black & White a legjobb játék, amely valaha PC-n napvilágot látott! És ezzel pontot is tehetnék mindennemű vita, ellenérv de akár még hosszabb dicsérgetések végére is, hiszen úgy érzem, a lényeget már elmondhattam. Mert ki látott már olyat, hogy ily szabadon szárnyalhatunk egy képzeletbeli világban? Olyan helyeken járhatunk, ahol bármit megtehetünk, mindent mesésre, vagy pokolivá varázsolhatunk – mert mindannyian istenek vagyunk. Mindezek mellé hozzájuthatunk egy „virtuális háziállathoz", aki idővel oly közel kerülhet hozzánk, mint képzeletbeli kistestvérünk, akinek életét a felnőtt korig egyengethetjük – és persze képünkre formálhatjuk. Egyszerűen ilyen még nem volt, s azt hiszem, hasonló soha nem is lesz.

Valahol azt olvastam, hogy a B&W olyan, mint egy óriási, játékokkal teli homokozó, ahová bedobnak minket. Mérhetetlenül egyet értek ezzel, csupán egyetlen tényre hívnám még fel a figyelmet: ha már „bent" vagy, soha nem akarsz majd „hazamenni". Értékelés: 99%

Chris



kodni. Azt, hogy néped hány százaléka töltse idejét imádatoddal, a falu totemjének fel-le mozgatásával határozhatod meg. A készítők szerint ajánlott legalább 50 %-ot kijelölni. (Ne feledkezz majd meg a lelkesen táncoló hívők etetéséről!)

A megtanulható csodákat néped szolgáltatja majd neked, s bizonyos küldetések megoldása után is kaphatsz varázslatjutalmat. Mikor ezeket használod, ügyelj, hogy lényed is megtanulja őket. Ha például az egyszer használatos varázsgömböt a kezébe adod, biztos lehetsz benne, azonnal megpróbálja használni azt.

A varázslásnak több módja is van. A templomodnál megtalálható kezekből bármikor "kiemelheted" a számodra tetszőt, de jóval egyszerűbb, ha a megfelelő szimbólumokat a földre rajzolod. E mozdulatokat a gyakorló pályán lesz alkalmad megtanulni. Miután aktiválod a mágia szimbólumát, kiválaszthatod, mit akarsz varázsolni, s az ennek megfelelő jelet is le kell rajzolnod (a lehetőségek ott lesznek a képernyő jobb alsó szélén). Természetesen művednek nem kell tökéletesnek lennie, de a jelölt irányra ügyelj. Eleinte e módszer szokatlan lehet, ám ha megszoktad, biztosan élvezni fogod. Sosem gondoltam volna, hogy az R lerajzolása ennyire nehéz lehet...

A varázslatok palettája igen széles, s csaknem mindegyik bűvige fokozható is. A részletes leírásukat megtalálod a kézikönyvben, néhányat azért megemlítek a teljesség igénye nélkül: idézett étel, idézett fa, varázserdő, eső, vihar, tűzlabda, villám, teleport, pajzs, gyengeség, erő, fagyasztás...

A NÉP

Már többször szót ejtettem róluk, ám ez kevés. Hangsúlyoztam, igaz, az emberek fontosságát, de akad még bőven tudnivaló, hiszen a neked hódoló falvak lakosságával foglalkoznod kell. Te határozhatod meg, hogy az egyes emberek mit tegyenek, tőled függ, gyarapodnak, szaporodnak-e, és érdemes ezzel foglalkozni, hisz ezáltal több híved, tehát

több erőd lesz.

A falvak raktárainál zászlókon láthatod, mire vágyik a nép. Egyenesen csodaszámba megy, ha mindennel elégedett. E zászlók alapján kívánságuk lehet az étel, a fa, az építkezés, valamilyen középület, szaporulat, védelem vagy kegyelem. Hogy mindennel elégedettek legyenek, szinte megoldhatatlan, hiszen minden mindennel összefügg. Ha például túl sok az étel, a nép sokasodni vágyik majd, s ha ez megtörténik, épületekre lesz szükség, ezekhez pedig fára és így tovább. Amit tehetsz, hogy az egyes emberek számára meghatározod, mit tegyenek (sokuk természetesen egyébként is foglalatoskodik valamivel). Kijelölheted számukra a következő foglalatosságokat: gazdálkodó, favágó, halász, építő munkás, misszionárius, kereskedő, ácsmester és végül, nem igazi foglalkozás, ám igen fontos az utódok nemzésével foglalatoskodó ember is. Vigyázz, ez esetben nem mindegy, hogy hölgyet vagy urat bízol meg e nemes feladattal, mert míg a nő csupán egyetlen utódot hoz létre kilenc hónap alatt, a férfi bizony e parancs hatására lelkesen fűzi be sorra a nőket, s az eredmény ugyanennyi idő alatt sokszor enynyi gyermek!

A második szigettől lehetőséged nyílik építkezésekre is. Attól függően, hogy mekkora állványzatot készíttetsz, különféle épületeket építtethetsz: kisebb és nagyobb lakóházakat, középületeket (műhely, temető, bölcsőde, raktár), faluközpontot, varázslatpillért vagy csodát is. Ez utóbbiak nemcsak növelik az általad birtokolt teret, hanem különféle bónusz lehetőségekhez is juttatnak. Néhány példa: a kelta kőkör fokozza az alapanyag típusú (étel, fa) mágiák hatékonyságát, az azték piramis az agresszív varázslatokat erősíti, a japán pagoda a gyógyítást segíti, ráadásul a nép kevesebb étellel is beéri, míg az indiánok csodája a falusiak sebességét és a villámok erejét növeli. Mindez természetesen rengeteg fába kerül, ezért fontold meg, megéri-e. A hozzávalók mennyiségét mindig nézd meg a kézikönyvben.

SZIGETRŐL SZIGETRE

Hihetetlenül hangzik, de állítólag több mint négyszáz kihívás van a játékban. Az egyjátékos mód történeti szálát az arany tekercsek aktiválásával gombolyíthatjuk fel, de számos ezüst tekercs rejt olyan küldetéseket, melyekkel segíthetjük lényünk fejlődését, s mi magunk élvezetes kihívásokra lelhetünk. E feladatok megoldási módja, mint már említettem, rendkívül változatos, a végső jutalom pedig általában attól függ, a jóság vagy a gonoszság útját követted-e. A szigetek feladatainak részletes leírását megtaláljátok a következő számban.

TIPPEK TRÜKKÖK

Természetesen hely hiányában most csak néhány trükköt mondhatok, de úgy is nagyobb öröm magunknak felfedezni őket...

- Olvassátok el figyelmesen az összes kérdőjeles táblácskát, rengeteg hasznos információt kaphattok így. Ráadásul ezeket az adatokat összegyűjtve megtalálod a várad könyvtárában.
- Telepítsetek fákat, és hordjatok köveket templomotok és a házak közelébe, mert az éjszaka feltűnő szentjánosbogarak fokozzák a manna gyarapodását, sőt, ahol sokan összegyűlnek, csodagömbök jelenhetnek meg
- A tűzlabda könnyen megtanítható, ha a varázslat aktiválása után elkapod, majd újra eldobod és így tovább.
- Tanítsd meg a lényedet, hogy lelkesen locsolja a fákat, sőt, teremtsen erdőt. Így nem küzdesz majd építőanyag-hiánnyal.
- Szintén érdemes odafigyelned, hogy kis kedvenced hol végzi a dolgát. Ha ugyanis a gabonaraktárba ürít, megfertőzi azt, míg ha ugyanezt a búzatáblában vagy az erdőben teszi, trágyázza a földet.
- A halfogyasztás fokozza az étvágyat.
- Ha a kreatúra sok tengervizet iszik, egyre szomjasabb lesz, jobb, ha édesvízre szoktatod.
- Ha azt akarod, hogy a lényed izmosodjon, kösd pórázra, és dobálj köveket. Csak ügyelj, hogy amikor ő kezd el dobálózni, akkor a neked nem tetsző célpontok után megfelelő jutalmat kapjon!
- Néhány tipp az első pályához. 1. Ha megrongálod az ovit, találhatsz pár dobókockát és egy teddy macit. Kreatúrád boldog lesz, ám jobb, ha őt távolabb viszed, míg lebonyolítod ezt az akciót. Légy könyörületes! :) 2. Fi-

Ritkán érkezik a szerkesztőségbe olyan játék, mely ennyire osztatlan sikert arat a PC Guru összes szerkesztőjénél. A Black & White megjelenése már régóta esedékes volt, s érthető lelkesedéssel vetettük magunkat a megjelent játékra. Ami engem leginkább meglepett, az a játék összetettsége volt. Minden küldetést többféleképpen lehet megoldani, s ennek következtében nincs két egyforma játék. A grafika lenyűgöző, gyakran kaptam magam azon, hogy a küldetés célját figyelmen kívül hagyva bámulom a naplementét. Az már csak hab a tortán, hogy ezt a csodát gyengébb gépeken is élvezhetjük. Dicséretesének tartom azt is, ahogy a Lionhead a játékot támogatja. A megjelenés óta folyamatosan kerülnek fel az internetre a különböző kiegészítők, s a hírek szerint ez a tendencia a jövőben is folytatódni fog. Véleményem szerint csak így lehet a játékosok érdeklődését hosszú távon fenntartani, s rávenni őket, hogy vegyék meg az eredeti játékot. Bízom abban, hogy a Lionhead példáján felbuzdulva a többi cég is hasonló programokat fog a jövőben fejleszteni így biztosítva a PC-s játékok fennmaradását. Értékelés: 98%

Mocsy

gyelj oda, mit adsz a parton daloló tengerészeknek. A fával és a gabonával nem lehet gond, ám ha a hús szállításakor esetleg birkát adnál oda, már nem tudod elérni, hogy például aranyló kost terelgethess a továbbiakban... 3. Amikor eljön a szigetről való távozás ideje, dobálj bele minden fontosat a vortexbe. Ne felejtsd ott a lény játékait, és érdemes átvinni a felhalmozott fa- és élelmiszerkészletet is, ami odaát nagy segítség lehet.

• Minden lényedről automatikusan honlap készül, mely megörökíti életének legemlékezetesebb pillanatait. A html fájlt megtalálod a program profiles könyvtárában.

• Ha a jó útra tanítod, mutasd meg lényednek, hogyan vegye fel és tegye le óvatosan a falusiakat, ezt nagyon szeretik majd. Ám csínján kell ezzel bánni, mert amikor a lényed másik, ellenkező nemű ember közelébe teszi le, akit kényeztet (erre jó esély van, hisz ha szeretik őt, köré gyűlnek), ezzel ő is kiadja a szaporodás parancsot. Így időben tanítsd meg arra, hogy mezőre vagy fák közé helyezze a kézbe vett falusiakat.

• Vigyázz, bármi is van a teremtmény kezében, ha megsimogatod ilyenkor, megeszi azt! Ha ezt mégsem akarod, klikkelj a lába elé, hogy tegye le szépen...

• Sok mindent szórhatsz az áldozati oltárba, embereket, fákat stb., de követ még a közelébe se vigyél, ha nem akarsz katasztrófát. Ám áldozni nemcsak a saját oltárodon lehet...

• Ha sokáig nem csinálsz semmit, a két tanácsadó vicceket kezd mesélni egymásnak.s

Folyt. köv.

TÖBBJÁTÉKOS MÓD

Erről még csak röviden szólhatok, hiszen inkább az egyjátékos módot teszteltem. Az interneten rendkívül nagy a játékkedv, ha valaki megmérettetésre vágyik, pillanatokon belül találhat partnereket, főleg, ha ő kezdeményez játékot. Pergő ritmusra ne számítson senki, csak az két óra, hogy a játékosok elérjék egymást, bár akad gyors menet is, ahogy hallottam, legalábbis a titánok harcát illetően. Mivel az egyjátékos módban felcseperedett kedvencünket visszük a csatatérbe, érdemes őt jól felkészíteni. Ezért mindenkinek ajánlom, szánjon időt a "kicsike" kiképzésére, hogy ne érjék kellemetlen meglepetések. Még erre is visszatérünk...

MIT HOZ A JÖVŐ?

Először is talán mire e sorok megjelennek, elkészül az első hivatalos patch is. Van mit javítani bőven, hisz semmi sem tökéletes. Ám a lelkes játékosok sokban segítik a fejlesztők munkáját leleplezve a bugokat. Nagyon égető probléma az ötödik pálya maradandó átka, vagy a sorozatos fagyások, amit én szerencsére nem tapasztaltam, de sokan panaszkodnak rá.

E gondok megoldása után újabb és újabb ingyenesen letölthető kiegészítőket ígérnek. Ezek beszerzése során lehetőségeink szép lassan finomodnak, bővülnek... Elvileg egyszerre többen is játszhatnak majd egy CD-vel (LAN), a lényeink zenére (legyen az forrás CD vagy mp3) táncra perdülnek majd (remélem, megpofozhatom, ha lelkesedik Britney Spearsért, ha már a lovam szteppel, hallgasson szívesebben Feet of Flamest, nem? :)), lesz olyan térkép, ahol csak kedvtelésből időzhetünk édes kettesben lényünkkel (no meg a falusiakkal), talán focimeccseket is nézhetünk végre, sőt, kihallgathatjuk a falusiak beszélgetéseit, s idővel kapunk pálya-, sőt skinszerkesztőt is.

SUMMA SUMMARUM

Lassan elfogyott a hely. Tudom, sok nyitott kérdés maradt, de ennyi fért ebbe a pár oldalba. Az induláshoz biztosan elég lesz, hiszen a játékhoz mellékelt nyolcvan oldalas, magyarnyelvű kézikönyv is nagy segítség.

Milyen a Black & White? Nem tagadhatom, le vagyok nyűgözve. Volt már olyan program nem egy, amelyik mellett megszűnt az idő és a tér, de ilyen döbbenetes AI-val még nem találkoztam. Eleinte idegenkedtem az irányítástól, mely az egyszerűsége miatt rendkívül szokatlan volt, de aztán már csak ámultam nagyszerűségén. A levegőbe írt varázslatok új, mostanáig ismeretlen élményt jelentettek. A csodaszép grafika, az egyjátékos mód kihívásai, a játékot átszövő humor (elég, ha csak a távozó hajósok megható, "Titanic"-os elemét felidézem) a végtelen változatosság, mind megannyi elem, mely fokozza a játékélményt. Sajnos az online világokban még nem sikerült érdemi tapasztalatokat szereznem, de a teszterek elmondása szerint ez még jobb, mint az egyjátékos mód. Meglátjuk.

Az biztos, hogy a Black & White mestermű, bár biztos lesz, akiket nem ragad meg. Azonban akik szeretik az isten-szimulátorokat, vagy ki szeretnének próbálni valami igazán újat, ne hagyják ki.

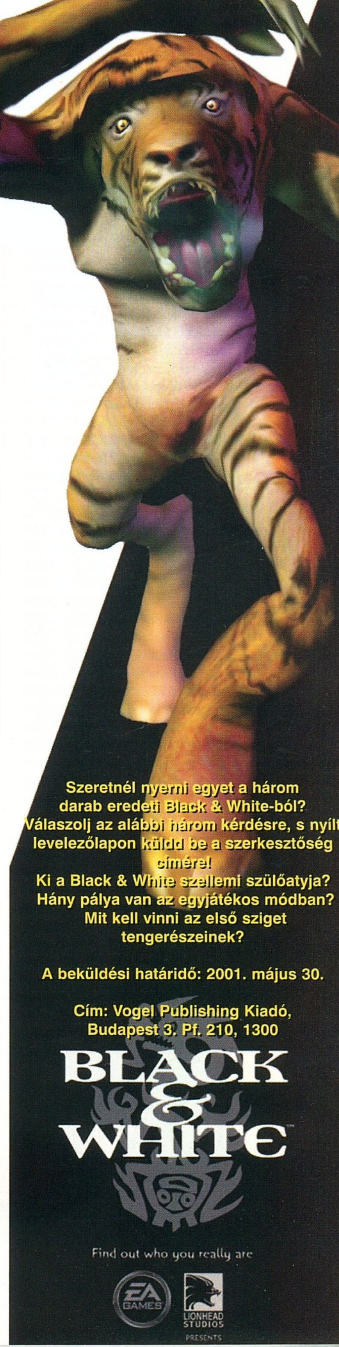
Lily
lily@vogel.hu
Thx to Chris!

GRAFIKA	24/25
ZENE/HANG	14/15
JÁTÉKÉLMÉNY	38/40
KATEGÓRIÁN BELÜL	15/15
ÖSSZHATÁS	5/5

P350, 64MB RAM, 600MB HDD

96

KAPCSOLÓDÓ LINKEK
www.planetblackandwhite.com



FALLOUT TACTICS

StartBox

Fejlesztő: 14 Degrees East
Kiadó: Interplay
Web: www.14degrees.com

Gondolom, nem botránkoztatom meg az olvasót, ha kijelentem, hogy a szoftverkiadók szinte bármire hajlandók, hogy bankszámlájukat újabb, sokszámjegyű összegekkel gyarapítsák. Ennek a közhelynek több ellenszenves megnyilvánulását is láthatjuk a mai játékpiacon: a cégek szemérmetlenül lopnak egymástól, olykor saját maguktól is, és ontják a „kevés meló, sok lóvé"-receptre készülő középszerű folytatásokat és kiegészítőket. Ennek ismeretében kifejezetten szimpatikus az a viszonylag ritkán alkalmazott trükk, amikor a kiadó egy jól sikerült játékszériát teljesen más műfajban próbál ki, hátha sikerül egy farkasbőrt is lenyúznia a rókáról. Láttunk már erre néhány kellemes precedenst, de az adu ászt vitathatatlanul a 3DO húzta ki, amikor a Might & Magic játékok univerzumára épülő, körökre bontott stratégiával próbálkozott: az így megszületett Heroes of Might & Magic sorozat azóta is a cég legjobban tejelő fejőstehene. Ebben a hónapban az Interplay gondolta úgy, hogy a Fallout széria sikerén lovagolva megkísérti a szerencséjét, és a Fallout 3 helyett egy stratégiával lepte meg a nagyérdeműt, amely az előző két játék környezetére épül. A Fallout Tacticset fejlesztő 14 Degrees Eastnek bizonyára nem volt nehéz dolga, hiszen a remek játékelemekkel rendelkező RPG-elődökből szinte mindent felhasználhatott, mindenekelőtt azt a harcrendszert, amelyről már a Fallout megjelenése idején azt írták a lapok, hogy akár önálló játékként is megállná a helyét. Hát most megkaptuk – eredetiség nélkül azonban még ilyen hátszéllel is el lehetett volna tolni a játékot, és a fejlesztőknek ez majdnem sikerült is...

A RÉGI JÓ LÉGIÓ

Az ötlethiány már a kerettörténetben is feltűnik, bár a Falloutokat soha nem szövevényes sztorijuk miatt szerettük, hanem a félelmetesen jól eltalált nukleáris, posztapokaliptikus környezet és az ehhez passzoló hangulat miatt. Az atmoszféra a Fallout Tacticsben is változatlanul generálja a libabőrt, azonban a történet bonyolultsága is a régi maradt: egy légi szerencsétlenség néhány túlélője menedéket talál az Acél Testvériségénél, amely nem kohász-szakszervezet, hanem a Falloutokból már ismerős, szigorú katonai hierarchiába szerveződött, technokrata közösség. Ez a szervezet az egyetlen, amely képes lehet arra, hogy az atomkatasztrófa utáni Földön újraszervezze a civilizált életet, rendbe szedje a sugárzás okozta mutációtól szenvedő értelmes humanoidokat és állatokat, s megtisztítsa a világot a bűn könnyű útját választó söpredéktől. (Megjegyzem, ez a söpredék a világ lakosságának legalább 90%-át teszi ki...) Választott főhősünk e Testvériség tagjaként kénytelen bevetéseken részt venni, ha vissza akarja kapni előző életét – a 6 hadjáratba foglalt 20 küldetést (továbbá a világtérképen már megszokott véletlen találkozásokat) ez a kerettörténet köti össze lazán és minden különösebb sallang nélkül. A feladatok sem mutatnak túl a megszokott kliséken: hol fogoly civileket kell kimenekítenünk, hol egy mutánsfészek várja, hogy kifüstöljük, hol pedig egy egész rablótanyát kell komposzttá szecskázni. E tekintetben tehát a fejlesztők nem iparkodtak példát venni a műfaj nagyjairól (akár a már három éve megjelent Stacraftról).

A HALÁL EZER ARCA

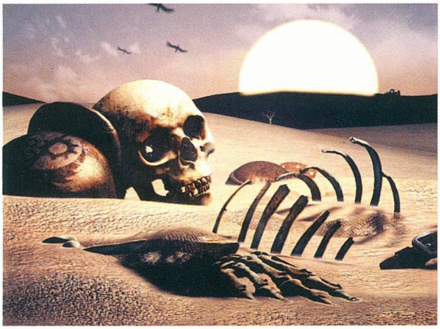
A játék érdemi része, a karakterfejlesztés és a harcrendszer szerencsére jobban sikerült, kétségtelenül ezek a program erősségei. Kedélyes ámokfutásunkat most már real-time és körökre osztott formában egyaránt lezavarhatjuk, mivel azonban nem gyűjtögetős-építkezős-hadsereggel partraszállós játékról van szó, hanem inkább taktikai stratégiáról, a valósidejű zsigerontást semmiképpen nem javaslom (már csak azért sem, mert igen nehézkes mozgó célpontokra klikkelgetni). A Falloutok legnagyobb erénye volt, hogy a realtime kalandozást „akcióban" felváltotta a jól átgondolt, körökre bontott harcrendszer – a legjobban akkor járunk, ha a Fallout Tacticsszel is így játszunk, és csak a nyugodt percekben (nem sok ilyen lesz) kapcsolunk valós időre. Legfeljebb hat öngyilkosjelöltet irányíthatunk, s őket a küldetések előtt mindig cserélgethetjük abból az összesen körülbelül harmincfős repertoárból, amelyben a mutáns és a robot karakter éppúgy megtalálható, mint a halálkarom nevezetű szörny, vagy éppen a multiplayer csaták legesélytelenebbje, a Falloutokból kihagyhatatlan kutya. A változatosság azonban a felszerelési eszközökben teljesedik ki igazán. A fegyverskála már az elődökben is megdöbbentő volt, de a Fallout Tacticsben található több száz darab, legalább kétféle üzemmódú halálosztó minden elképzelést felülmúl. A békanyúzó haleftól a

marhacsontozó bárdig, a légpuskától a rakétavetőig, a molotov koktéltól az időzített bombáig, a lézerpisztolytól az ellenfelet harmadik dimenziójától azonnal megszabadító plazma fajirtóig mindent kipróbálhatunk – kis szépséghiba, hogy ezek közül csak keveset fogunk igazán használni... A csúzlikon kívül találunk még vagy egy tucat páncélt, kismillió ételt, gyógyszert és drogot, és néhány egyéb használati tárgyat. Ez utóbbiak közül a legfontosabbak a képzettségeket növelő könyvek, valamint a gázolásra is használható harci járművek, amelyeket csak néhány küldetésben használhatunk. És ha már a képzettségeknél tartunk: a játék megtartotta az ősök RPG-elemeit is, így a karakterek folyamatosan fejlődnek. Szintlépéskor harcosunk képzettségei között eloszthatunk némi pontot, ami lehetővé teszi, hogy a karaktereket más-más irányba tápoljuk, abban specializálva őket, amihez a legjobban értenek. Így már néhány küldetés után felállít-

hatjuk a Ponyvaregényből ismert „dögös ötöst": az egyik a kések mestere lesz, a másik a lőfegyverek bajnoka, a harmadik robbantási szakértő... A boldogulás legkönnyebb útja ez a specializáció, már csak azért is, mert minden karaktert úgysem lehet minden képzettségben profi szintre képezni. Kelleni fog legalább egy jól dobó gránátos, egy tolvaj, egy doktor, egy sofőr, az pedig nem árt, ha mindenki ért a lopakodáshoz (ez talán a leggyakrabban használt képzettség) és természetesen a könnyű-, a nehéz-, és az energiafegyverekhez. Az alkotók látták, hogy mivel a Fallout Tactics már tisztán stratégiai játék, csak a képzettségekkel nem lehet eléggé finoman kezelni a harcokat, ezért a karakterek harcmodort és testhelyzetet befolyásoló opciókat is kaptak. Ennek köszönhetően az ellenfelek észlelésének reagálását most már három fokozatban állíthatjuk (passzivitás/átváltás körökre osztott játékra/azonnali tüzelés), a karakterek pedig már nem csak állva ritkíthatják a népsűrűséget, hanem fél térdre ereszkedve és kúszva is (e két utóbbi lehetőség jelentősen megkönnyíti a lopakodást és a fedezékbe rejtőzést, s lehetővé teszi, hogy jól lopakodó, jól dobó karakterek néhány gránáttal meglepjék az ellent). Összességében véve tehát a harc nem változott a Falloutokhoz képest, csupán egy-két opcióval bővült, és mindenből „több" lett. A készítők azonban a harc hangsúlyozásával párhuzamosan feladták az elődök legszimpatikusabb tulajdonságát, a nem lineáris játékmenetet.

TACTIC-AI HIBÁK

Anno a Falloutot mindenki istenítette, hogy végre megvalósította a „szabad akaraton" alapuló szerepjátékot, amelyben a játékos maga dönti el, hogy milyen küldetéseket és hogyan végez el, a rengeteg feleletválasztós dialógussal pedig a zseniális elöd igen komoly kaland-beütést is kapott. Nem vitás, hogy egy stratégiában nem lehetett ugyanezt a szabadságot megadni, de a Fallout Tacticsból szinte teljesen kiirtották a korábbi úttörők eredményeit. A párbeszédek szőrén-szálán eltűntek, helyüket átvették a leegyszerűsített, csupán a sztori továbbrugdosására szolgáló monológok, a küldetések pedig linearitásukkal szégyent hoznak a felmenőkre. Gyakran kalandozhatunk városnyi méretű játékterepen, ahol azonban csupán egyetlen lehetséges út vezet a sikerhez. Ez nem más, mint az engine lehetőségeinek szégyenletes parlagon hagyása. Szerencsére a motor nem csak butult. Mint említettem, az engine most már sokkal nagyobb térképeket képes kezelni, és az ellenfelek intelligenciája is gazdagabb lett: egy mutáns bandavezér teljesen más stílusban harcol, mint egy civil (habár ez a gépi AI a könnyebb nehézségi szinteken már zavaróan rosszul játszik). Sajnos, az elődök nagy keresztjét, a kiforratlan útkereső rutinokat a Fallout Tactics is magán hordozza. Szűk helyeken továbbra is egyenként érdemes mozgatni a karaktereket, ellenkező esetben a „csorda" hamar szétszéled. Furcsán oldották meg a tapasztalati pontok szétosztását is. Mindegy, hogy egy Monsta' Zolee-t hat keményen bepipázott karakter kaszál le, vagy csak egy magányos zsoldos – mindenki ugyanannyi XP-t kap (emiatt mindenképpen érdemes a maximum számú, azaz hat darab karaktert harcra fogni). Ezek azonban csak apróságok, a játékmenetre leginkább az óriási pályák nyomják rá bélyegüket. Nekem ugyan a hatalmas játékterek nagyon bejönnek, de a neten rengeteg lesújtó vélemény érte emiatt a programot, és azt mindenképpen el kell ismernem, hogy a kilométeres térképek nyomasztó túlsúlyban vannak. A feladatok pedig nem eléggé változatosak ekkora méretekhez, ezért egyik-másik pályán a mészárlás könnyen monotonná válhat. Szintén a „nagyság átka", hogy nem

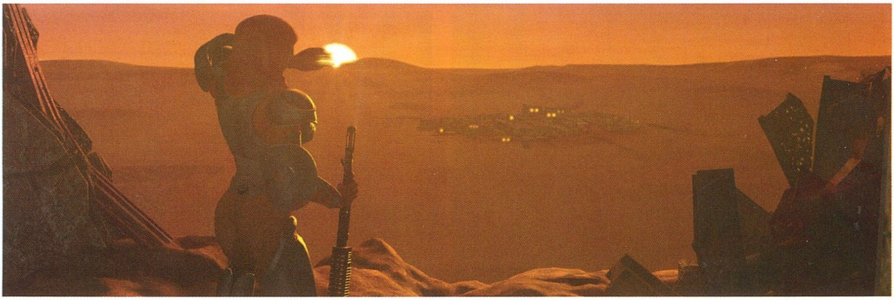


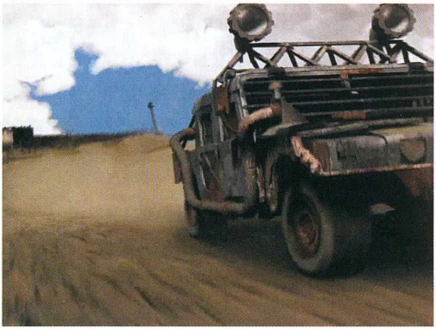
érdemes választani mentés nélküli játékot. Ez az opció a profik számára készült: ebben az üzemmódban a játékos vállalja, hogy a küldetések során nem veszi igénybe az állásmentést, és így 30%-kal több XP-t kap. Ez jó ötlet lenne, és lenne is benne kihívás, de ez a lehetőség a pályák méretével kombinálva irgalmatlanul nehéz játékot eredményez, ezért csak életunt mazochistáknak ajánlom. Ezek után talán nem meglepő, hogy a készítők 30 és 70 játékóra közé saccolják a Fallout Tacticsszel eltölthető időt, de szerintem, aki a legnehezebb fokozaton, precízen, mindent és mindenkit kifosztva akarja végigvinni a játékot, akár a 100 órát is elérheti. Ennek az impozáns számnak azonban a jelentős része holtidő, amelyet az egyes küldetések közötti bázislátogatások töltenek ki. A bázisokon eladhatjuk a zsákmányt (egy ízben csak AK-47-esből sóztam el 32-őt...), új felszerelést vehetünk és lecserélhetjük a csapattagokat. Mindezt a Fallout-motorral tehetjük meg, mint ahogy a karakterek közti tárgycserére is az engine (pontosabban szólva a lopás képzettség) szolgál. Ez még elment egy nagyobb lélegzetű szerepjátékban – bár már abban is nehézkes volt –, de egy stratégiában, melyben minden küldetés után több tucat tárgy cserél gazdát, ez a megoldás kifejezetten visszatetsző – a 14 Degrees East igazán vehette volna a fáradtságot, hogy valamilyen egyszerű, adok-kapok felületet gyártson a motorhoz. Ráadásul, a bázisok ellátói soha nem töltik fel készleteiket. Ha például az egészségügyi tiszttől megvesszük az összes gyógyító kütyüt, három küldetés múlva is csak egy szál sebtapaszban fogja kínálgatni a maradék portékát. Azt sem egészen értem, hogy ugyanettől az úriembertől miért nem lehet direkt gyógyítást kérni (ha már egyszer más sérült katonák is ott fetrengnek a tábori ágyakon), a fegyvermester pedig miért árul olyan fegyvert, amelyikhez nem tud töltényt adni. A fenti hibák között akadnak meglehetősen súlyosak is, amelyeket nem lehetne csak úgy elnézni, ha...

...ha a játék nem lenne ennyire istentelenül jó. Szitok ide, gyalázás oda, a Fallout Tactics levett a lábamról, és rögtön első nap hajnalig nyomtam a „csak még egy kört" szavakat motyogva az üres kávéscsészének. És ezt az élményt a multiplayer opció még meg bírta fejelni...

ACÉLTESÓK EGYMÁS ELLEN

A Fallout Tactics reklámanyaga szerint „a játék robusztus multiplayer engine-nel rendelkezik". Magam sem mondhattam volna szebben, ezúttal szóról szóra egyetértek a fentiekkel. A netes és LAN-os partikat 36 karakter játszhatja egymás ellen, s őket legfeljebb 18 ember irányíthatja, ami a választható karakterek skáláját tekintve igen szép kombinációs lehetőséget foglal magában.

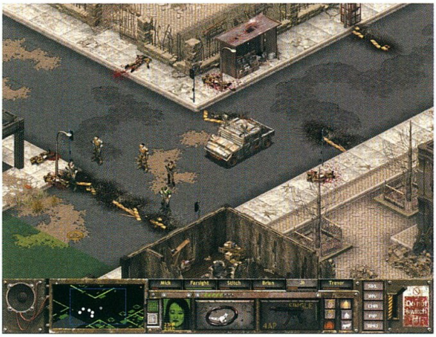




(Javaslom a 33 kutya vs 3 szupermutáns kombót…) A játékosok a 20 single player térképen kívül 8 multiplayer pályán gyűrhetik a négy játékmódot, amelyek között a CTF-et és a csapatjátékot is megtaláljuk. Minden erénye ellenére azonban az élvezetes multi partikat két kihasználható aljasság hamar tönkrevághatja. Az egyik az a pontrendszer, amellyel a karaktereket lehet létrehozni, illetve amelyekből felszerelést vásárolhatunk nekik. Sajnos, megtehetjük azt, hogy minden pontot egyetlen karakterre költünk, megalkotva ezzel az összes S-betűs gerinctépő filmsztár (Snipes, Stallone, Seagal, Schwarzenegger, Sasa, Stöki) egyszemélyes reinkarnációját, a Tökéletes Katonát – a röhej az, hogy ez az egyszemélyes hadsereg nagy eséllyel legyalulja azt a hatfős csapatot, amelyet ugyanannyi pontból szerelt fel a másik játékos, mint amennyibe a félisten tápbandi került. A másik veszélyforrás a játék nagyszerű lopakodás képessége, amely túl óvatos, akciópontot tartalékoló és kapáslövésre építő emberek keze alatt könnyen elronthatja a játékot: hamar előfordulhat az a kellemes életkép, hogy az ellenfelek katonái egymástól fél kilométerre, a földre lapulva várják, hogy mikor moccan meg a másik…

FALLOUT-NÍVÓ…

A kivitelezésről már tényleg csak jót mondhatok: a pályák méretéből ugyan adódik néha egy kis sprite-villódzás, de ezt el lehet viselni a 1024 x 768 x 32 bitben pompázó, gyönyörűen megrajzolt hátterekért és a fantasztikusan animált – és most már anti-aliast használó – sprite-okért. A terep továbbra is hozza az ősök színvonalát: a leggazdagabb atomkatasztrófa utáni környezet, amelyet el lehet képzelni, és gyakorlatilag minden, amit 2D-ből ki lehetett hozni. Törzsi falvak, lezuhant repülő és a háború előtti ipari romok éppúgy megtalálhatók köztük, mint robotgyárak és hófödte katonai objektumok (egy bizonyos szintig lehet is alakítani ezt a környezetet, néhány tárgyat fel lehet robbantani, másokat szétzúzni). A



hadjáratok között a szokásos „falloutos" mozik örvendeztetik meg a szemet (ezúttal nem olyan mozgalmasak, mint az elődök videobetétei, de azért keltik a hangulatot rendesen), a 3D-támogatású hangok és a zene pedig továbbra is sugározzák a nukleáris apokalipszis utáni depressziót. A kivitelezés legvitatottabb részét, a meglehetősen naturalista megjelenítésű vérfröccsöket le lehet tiltani, mint ahogy a „csúnya szók" is kiszűrhetők a játékból (a szülői jelszó lehetősége azonban nem kapott helyet a programban).

…ÖTLETEK NÉLKÜL

A Fallout Tacticsben minden együtt van egy jó játékhoz, de mégis hiányérzetem van vele kapcsolatban. Kisebb hibáit még elnézném, mint ahogy ritka, ám annál rejtélyesebb kifagyásait is – még mindig sokkal stabilabb, mint a Fallout 2 néven futó bugygyűjtemény. (A rémhírekkel ellentétben egyébként a programhoz megjelent 76 megás patch nem játékbug javításra szolgál, hanem néhány hibásan írt CD-t orvosol.) Nagyon hiányolom belőle azonban azt az eredetiséget, amely az első Fallout sajátja volt.

A tárgyak körében igazából csak az autós harc volt új ötlet, mint ahogy a játékmenetben is csak egy-két apróbb módosítás (testhelyzetek, agresszziószint) láttán kaptam fel a fejem. Fájlaltam azt is, hogy a program rettenetesen lineáris lett, nem sok esélyt ad az újrajátszhatóságnak, valamint azt is nehezteltem, hogy csak az Acél Testvériségéhez csatlakozhatunk, nem játszhatunk egy törzsi bajnokokból, ghoulokból vagy mutánsokból álló csapattal egyszemélyes küldetéseket. Harc közben az egész csupán valamiféle Jagged Alliance-utánérzés lenne, ha nem lenne ennyire hangulatos, így azonban odaszögezi az embert a monitor elé. A legelső Falloutnak nem ér a nyomába, ugyanakkor komoly, nem túl könnyű, rengeteg kihívással teli játék. Nehéz helyzetben vagyok tehát az értékelésnél, de egy korábbi cikkemben azt írtam, hogy a játékoknak múltjuktól függetlenül, önállóan kell bizonyítaniuk. Ennek szellemében csak azt tudom mondani, hogy a Fallout Tactics kategóriájában az egyik legjobb, és ennek megfelelően osztottam a pontokat is. De ha az ősöket is figyelembe venném, valószínűleg egy-két ponttal kevesebbet adnék rá. Ez az „atomjáték" ugyanis már nem villantott tíz gigatonnását…

Stöki
stoki@vogel.hu

KAPCSOLÓDÓ LINKEK

fallout.gamestats.com
www.falloutx.com

GRAFIKA	23/25
ZENE/HANG	14/15
JÁTÉKÉLMÉNY	34/40
KATEGÓRIÁN BELÜL	13/15
ÖSSZHATÁS	5/5

PII266, 64MB RAM, 745MB HDD

89

F1 RACING CHAMPIONSHIP

StartBox

Fejlesztő: Ubisoft
Kiadó: Videosystem
Web: www.ubisoft.com

MEGINT JÖNNEK, KOPOGTATNAK

A Ubisoftnak ez már a harmadik komolyabb próbálkozása arra, hogy felkeltse a Forma-1-es szimulátorok iránt az érdeklődést. A sort az F1 Racing Simulationnel kezdték, amely csak azért él néhány ember emlékezetében, mert ez volt az első olyan F1-es játék, amelyik igazán kihasználta az akkori 3D-kártyák nyújtotta lehetőségeket (4 megás Voodoo1-gyek, de szép idők voltak azok...). Nem sokra rá kihozták a Monaco GP Racing Simulation 2-t, amely tulajdonképpen csak az első rész javítása volt, ráadásul nem rendelkezett FIA licenccel, ezért az még hamarabb a feledés homályába került. Most végre megérkezett a legújabb verzió, amelyet a gyönyörű előzetes képek és csábító infók miatt oly sokan vártak. Nézzük, ez is olyan „szimulátor" lesz-e, amelyikben csak a grafika érdemel említést, vagy valóban igazi remekművet kapunk a kezünk közé? És egyáltalán: van-e élet a Grand Prix 3 után?

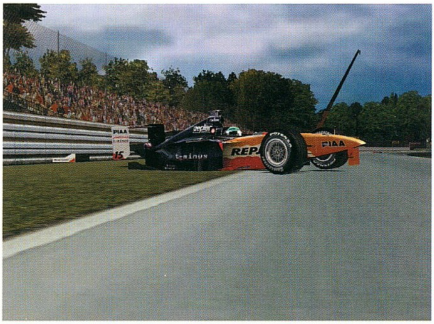
FELPÖRÖGVE

Az új játékokban az első néhány méter megtétele előtt a menübe általában csak azért térek be, hogy a legszükségesebb beállításokat elvégezzem (képernyő felbontása, irányítás kalibrálása és ehhez hasonlók), de ebben az esetben hosszú percekig ott ragadtam, mert rengeteg opció közül lehet választani, igazán személyes játékot alakíthatunk ki magunknak (hazafias érzelmeim nem tűrhetik szó nélkül, hogy a Hungaroring fényképe fordítva van, és a verseny neve a készítők szerint Madgyar Nagydíj). A választék valóban óriási: tartalék autó korlátozása, korai rajt, gumifelhasználás limitálása és még egy sor egyéb szabály, amely a legteljesebb mértékben először ebbe a játékba lett beépítve. Mikor mindent valóságosra állítottam, a pilóták közül kijelöltem Toranosuke Takagit az Arrows-zal (ebből a hozzáértők már tudják, hogy a játék 1999. évi adatokat használ), ráklikkeltem a monzai pályára (először mindig ezt a pályát nézem meg), és vártam, hogy végre elindulhassak. Egy újabb menüben (hányadik is?) „bemehettem" volna a garázsba, de ezzel most még nem törődtem, inkább a motor sivítását akartam hallani a fülemben. Rögtön az időmérő edzéssel kezdtem. Gyorsan futottam két kört, amivel az élre kerültem, hiszen még csak néhány perc telt el az edzésből. A többiek viszont nem erőltették meg magukat, csak Mika Hakkinen tudott 107%-on belül kerülni, a többiek kilométerekkel voltak lemaradva. Na mindegy, gondoltam magamban, kimegyek még egyszer, hadd szokjam a levegőt. Mentem egy kicsivel gyorsabb kört, majd mikor a második etapot nyomtam, az egyik kanyar előtti fékezéskor egy eszement teljes sebességgel nekem jött hátulról. Lerombolta a hátsó terelőszárnyamat, neki meg az eleje ment totálkárra. Ezt meg kell néznem visszajátszásban! Bementem a replay-be (amely elsőre eléggé szegényesnek tűnt, majd mikor komolyabban belemélyedtem, láttam, hogy szinte mindent tud: tekerés, lassítás, mentés - akár az egész versenyt el lehet menteni, kb. 50 MB-ból meg lehet úszni -, és nem csak a saját autót lehet nyomon követni, hanem bárkit. Profi!), odatekertem az ominózus részhez, és ugyanazt mutatta, mint amit éreztem: meg sem próbált fékezni, szánt szándékkal nekem jött! Huhh, ez azért durva.

Úgy voltam vele, ez mindenkivel előfordulhat, felejtsük el pajtás (bár így lett nekem mínusz egy autóm). Harmadszor is nekiveselkedtem, de megint furcsaság történt. Menet közben kifogyott a benzinem (kijelzi ugyan a várható fogyasztást, de elszámoltam magam), a gép átvette az irányítást, és szépen nekivezetett a falnak, összetörve az autómat. A versenyen ezért nem is indulhattam volna, mert egy versenyző ugye csak egy tartalékautót használhat fel, azt pedig épp most törték össze helyettem. De nem én vittem el a pálmát. M. Schumachernek például nem volt értékelhető köre, 12-szer kijött a pályára, majd a kör végén ugyanazzal a lendülettel vissza is ment a boxba... Ezeket a marhaságokat eleinte a véletlen számlájára írtam. Azt gondoltam, újra megpróbálva az ellenfelek talán már nem úgy viselkednek, mint a kezdő gokartosok. Fussunk neki még egyszer!

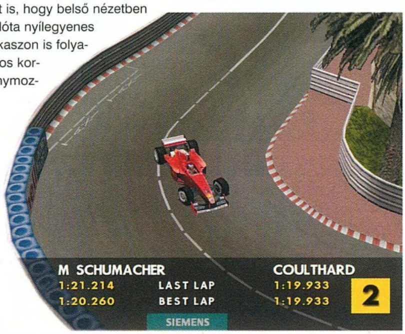
KERGEMARHAKÓR

A példából okulva erősebbre állítottam az ellenfeleket. Megint csak az időmérőn találtuk magunkat. Kezdésként megfutottam a körömet, majd vártam a többiek válaszát. A fiúk most már ügye-



sebbek voltak, a köridejük is sokat javult. Kiméreszkedtem még egyszer, veszettül figyeltem a visszapillantót, de hiába, egy kamikáze egyszer csak feltűnt a semmiből, és megint felöklelt... Gyorsan lefuttattam az edzést (most Mika Hakkinen maradt le a rajtrácsról mért idő hiányában), és nekikezdtem a versenynek. A rajtnál nem mertem megkockáztatni a kiugrást (a szabályoknak megfelelően 10 mp bünti jár érte), ennek ellenére azért elég jól elkaptam a zöld jelzést, csakhogy a gépi pilótáknak olyan reakcióidejük van, hogy kb. 10 helyet visszaestem. Az első kanyarban óriási tömegkarambol volt (szerencsére kimaradtam belőle), de a következő lassítónál engem is elért a végzet: újabb Forma-1-es ász gondolta úgy, hogy ő fékezés nélkül is be tudja venni a kanyart. Az ütközés következtében leszakadt a hátsó szárnyam, és a box felé poroszkálva én voltam a legjobban meglepődve, hogy 200-as tempónál megpördültem (yeah, ez tetszik!). A boxba érve állíthattam volna az üzemanyag-szinten és a gumik típusán (ez a lehetőség csak addig él, míg a felirat világít; a rövid idő miatt érdemes P-vel szüneteltetni a játékot, és az Insert-Delete, illetve a Home-End gombokkal elvégezni a szükséges változtatásokat), de nem tettem, mert csupán 1 kör telt el, ezért nem volt okom a módosításra. Mikor beálltam a helyemre, a szerelők rátettek az autóra egy új hátsó idomot (az emberek mozognak, nagyon látványos), de két kör múlva újabb afférba kerültem (most sem az én hibámból), és ez számomra már a verseny végét jelentette. Ezek után kíváncsi voltam a többiekre, és a kamerákat váltogatva csak nézelődtem. Apropó kamera: rengeteg variáció van, és mind nagyon jól meg lett csinálva, kitűnően lehet őket használni, úgyhogy aki nem talál megfelelőt, az meg is érdemli. Nagyon tetszik az az ötlet is, hogy belső nézetben a pilóta nyílegyenes szakaszon is folyamatos kormánymozdulatokat végez, ezzel teljesen azt a hatást kelti, mintha valóban igazi autóban ülnénk. A kormányról nem sok információ olvasható le, a GP3 adattömege után eléggé sivárnak tűnik, legjobban a fordulatszámmérő ledek hiányoznak, mert mechanikus váltó esetén az időbeni felváltáshoz jobbára csak a motorhangra lehet hagyatkozni. Van ugyan a képernyő jobb oldalán egy kis skála, de az vezetés közben kiesik a látómezőből, nem lehet állandóan odatekintgetni, mert elvonja a figyelmet.

E kis kitérő után térjünk vissza a zajló versenyhez. Az előadás minden képzeletemet felülmúlta. Nem volt olyan kör, amikor valaki ne ütközött volna (a legostobább szituációk is előfordultak), és mikor javításra bement a szerelőkhöz, volt, hogy nem várta senki! Ezt megcsinálta nyolcszor (ez alatt kapott legalább két kör hátrányt), míg végül sikerrel járt. Ugyanez előfordult egyszerű kerékcsere esetében is. Néha nem mertek előzni, a sérült, emiatt lassabb járgányok mögé beálltak, és 40-nel vonatoztak, míg az elöl lévő ki nem ment javíttatni. Az is furcsa volt, hogy versenyen a pilóták jobb köridőket mennek, mint edzésen. Egy idő után már nem bosszantottam magam ilyesmikkel, inkább magát a programot figyeltem. Az rögtön látszott, hogy a grafikája gyönyörű: éles textúrák, nagyon részletes megvalósítás, az eddigi legszebb F1-es játék. Az olyan apróságok, minthogy a versenyző láthatóan vált a kezével, a sóderágyban megmaradó keréknyom, kerékcserekor felszálló sötét füst, motorhiba miatt előtörő lángcsóva, vagy a lassabb pályákon alkalmazott plusz szárnyak, nos, ezek igencsak fel tudják dobni a hangulatot. A hangokról ugyanezt már nem mondhatom el: gyengék, ráadásul kevés is van belőlük. A pályák modellezése viszont egyedülálló, az igaziak vonalvezetésével méterre



pontosan megegyezik. Ilyen remekműveket ritkán lát az ember. Azt viszont sajnálom, hogy a pályákat az autókkal nem sikerült precízen összehozni, kis gyakorlással irreális köröket lehet futni (pl. Monacóban 1:13.914 perc), Sepangban pedig van egy kanyar, ahol az ellenfelek mindig érintik a füvet. Az autók jól láthatóan és érezhetően különböznek egymástól. Láthatóan, mert egyedi karosszériája van mindegyiknek, valamint saját a műszerfala, és érezhetően, mert más a teljesítményük, sőt, pl. a Ferrariban megvan a 7. sebességi fokozat is.

Terelgetésük is magas szinten lett megvalósítva. Az F1RC billentyűzettel is jól játszható (az ABS-t és a csúszásgátlót mindenki a maga igényeinek megfelelően szabályozhatja egy 100-as skálán, ezeket fokozatosan visszavéve remekül meg lehet tanulni vezetni), kormánnyal pedig természetesen még tökéletesebb (a Force Feedbackes hatásokról csak annyit, hogy szélárnyékban kisebb erő kell a kormányzáshoz, szóval igényesen van megcsinálva). Arra azért vigyázni kell, hogy ne menjél át fűnyíróba, mert amíg a gumikra ragadt kavicsok és fűdarabok le nem kopnak, addig igen nehezen lehet majd az autót az úton tartani. A járgányok (beállítástól függően) jól viselkednek, egyedül az nem tetszett, hogy mikor az autó elveszeti a tapadását, fékezéskor az aszfalt, a sóderágy és a fű között nincsen nagy különbség, mindhárom nagyjából azonos erővel fékezi a kocsit. Beállítást említettem, hiszen természetesen van setup lehetőség. Bár nem GP3 szintű, mert mondjuk Hockenheimben 1-1-es szárnyállással nagyobb végsebességem volt (ez eddig rendben van), de jobb tapadásom volt kanyarokban, mint az alap 3-4-gyel, és 120 L benzinnel ugyanúgy gyorsultam, mint 5-tel. Ennek ellenére egyedi beállítással másodperceket lehet javulni, csak nem mindig azokat az apró trükköket kell alkalmazni, mint a Grand Prix 3-ban, néha a teljesen irreális setup vezet eredményre. A választékban nincs hiány (a különlegesebbek közül egy-kettő: keréknyomás, kerekek dőlésszöge, kormány forgatásának szöge). Ha pedig szeretnéd megnézni a változtatás hatékonyságát, akkor a telemetriában feketén-fehéren minden kiderül.

Már a menüben örömmel konstatáltam, hogy dinamikus időjárást is lehet választani, de kipróbálva azt kell mondanom, hogy nem éri el a GP3 színvonalát (valljuk be, Geoff Crammond ebben nagyon magasra tette a lécet). Van esős verseny, de mindenhol esik (nincs olyan, hogy a pálya egyik része nedves, a másik száraz), tócsák sem léteznek, az átmenet pedig nagyon gyors, a csapadék egy kör alatt eláll, és a pálya is hirtelen felszárad (szó sincs az ideális ív fokozatos száradásáról). A játék készítőinek a gumiválasztás fontosságát viszont nagyszerűen sikerült kidomborítaniuk: esős pályán száraz útra való gumival elég egy erőteljes gázadás, vagy egy hirtelen kormánymozdulat, és szebbnél szebb piruetteket mutatsz be a közönség legnagyobb örömére (az aszfalt így irdatlanul csúszik), de az intermediate vagy az esős papucsokkal olyan leszel, mint Jézus: tudsz majd a vízen járni.

LEFULLADVA

Összességében remek programmal van dolgunk, még ha ez nem is látszik az alul lévő számértékből. A játékélménnyel voltam nagyon szigorú, elsősorban az idétlen AI miatt (a Ubisoft PR igazgatója bejelentette, hogy a patch április 16-án jön), ezért a kevés pontszám. Az egyéb hiányosságokat (pl. az időjárás megvalósítása, a setupolás valószerűtlensége) viszont a javítás nem fogja korrigálni, pedig ha ezeken csak egy kicsit is módosítanának, a játék talán még a GP3-mat is megszorongatná. Így viszont csak a képzeletbeli dobogó második helyét foglalja el, ami azért egyáltalán nem lebecsülendő eredmény (szinte hallom a GPL tábor hurrogását, amiért kedvenc játékukat nem említettem az első helyen, de kivettem a listából, hiszen az nem a modern kori F1-et szimulálja, ezért nem összehasonlítható).

A hazai forgalmazó magyar nyelven fogja megjelentetni a játékot, ami egyrészt nagy segítséget adhat a beállításokkal csak most ismerkedőknek, hiszen nem az angol szakszavakból kell kitalálni, hogy az adott alkatrész mi a fene, másrészt kíváncsi leszek, hogy a rádiózást milyen minőségben sikerül megvalósítani (ez lesz az első Forma-1-es játék, amelyikben a csapatfőnökünk magyarul szól majd hozzánk).

Ja, és hogy ki nyerte a futamot? Pedro Diniz. No comment...

Tasnádi Zoltán

F1 Racing Championship

(A CD-mellékleten lévő Autószimulátor rovatban ehhez a játékhoz is sok érdekességet találhatok.)

KAPCSOLÓDÓ LINKEK

formulasim.gameloft.com
www.f1-rc.de

GRAFIKA	23/25
ZENE/HANG	11/15
JÁTÉKÉLMÉNY	27/40
KATEGÓRIÁN BELÜL	13/15
ÖSSZHATÁS	4/5

P500, 128MB RAM, 600MB HDD, D3D

78

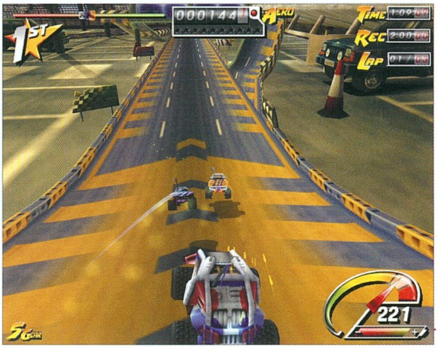
STUNT GP

StartBox

Fejlesztő: Team 17
Kiadó: Eon Digital Interactive
Web: stuntgp.team17.com

A CD-melléklet rendszeres olvasói tudják, hogy az autóversenyes játékokon belül elsősorban a szimulátorok megszállottja vagyok, de vannak esetek, mikor a hosszú évek alatt kialakult értékrendet el kell felejteni, és elő kell venni egy másik szemléletet, mert az adott játék ezt követeli meg. Ilyen helyzetben vagyok most is, amikor a Stunt GP leírását készítem. Remélem, sikerül levetkőznöm a beidegződéseimet, és úgy tekinteni erre a játékra, ahogy ez a kategória megérdemli: a valósághűséget nem számon kérve, nem belekötve minden apróságba, inkább a poént, a szórakozást keresve.

A Re-Volthoz (Acclaim) hasonlóan ezúttal is távirányításos autókat lehet vezetni, csakhogy míg az előbb említett játék esetében felfedezhettük a szimulátorok néhány jellemzőjét, addig ebben az őrült száguldás, a hatalmas ugratások és a minél nagyobb kunsztok bemutatása a cél. Mindehhez 20 miniatűr modell (8 autó alapból elérhető, 12 bónusz) és 22 pálya áll a rendelkezésedre (fele-fele választható, illetve rejtett helyszín). A járgányok három csoportba vannak beosztva, attól függően, hogy melyik tulajdonságuk jobb az átlagnál. A három meghatározó szempont: akrobatikus képesség, az úthoz való tapadás és a teljesítmény. Nem feltétlenül a legerősebb autót érdemes választani, mert nem csupán az a fontos, hogy a versenyt minél jobb helyen zárd, hanem az is nagyban befolyásolja a tuningolásra költhető pénzösszeget, hogy a pályán elhelyezett ugratók, útszéli rámpák segítségével bemutatott pörgésekért, forgásokért mennyi pontot kapsz. Egy inkább mutatványokra alkalmas autóval értelemszerűen nagyobb trükköket lehet megvalósítani, ezért sokkal több pont jár, de előfordulhat, hogy a vetélytársakkal erőben majd nem tudod felvenni a versenyt, ezért lemaradsz a dobogós helyezésekről (ami szintén pénzt hoz a konyhára). Én mindig az erősebb járgányoknál maradtam, mert az egyszerű ugratásokért is lehet pontot kapni, ráadásul elsőnek lenni mindennél jobban megéri, a kapott jutalomból pedig lehet továbbfejleszteni a gépet (elem, erősebb motor, jobb fékrendszer, gumik, váltó stb., összesen kilenc kategória létezik). Első ránézésre sokféle játékmód közül választhatunk: arcade, gyors verseny, időmérés, bajnokság, de ami teljesen eltér a többitől, az a Stunt Challenge, amelyben a BMX-esek és a deszkások által félcsőben kell 90 mp. alatt minél több mutatványt végrehajtani (nagy ugratások, szaltó, megpördülés, ilyesmi). Másodszorra megtekintve a választék már nem tűnik olyan nagynak, mert a bajnokságot egy fél délután alatt ki lehet végezni, a többi játékmód pedig nem tartogat újabb és újabb meglepetéseket, csak a pályák változnak. Hiányoltam belőlük a váratlan megoldásokat, egy-egy újabb elem (pl. különleges ugratók, erőteljesen döntött kanyarok egymás után) tudott volna kedvet csinálni a további versenyzéshez, így viszont egyhangúvá válik az egész. Kis gyakorlással gond nélkül lehet nyerni az egyszerű futamokat, de ha - mondjuk - egynél többször hibázol (egy ugyanis még belefér az időbe), akkor a többiek utoléréséhez hasznos segítség lehet a turbó bekapcsolása (CTRL gomb), igen jelentős teljesítménytöbblethez lehet általa jutni. Ez a fajta segítség persze zabálja az elemeket, de van megoldás, a célegyenesben ugyanis van egy energiamező, ahol fel lehet tölteni a lemerült aksit. Amikor már lemerülőben vagy, nem lehet használni az „utánégetőt”, és hogy a lóerő ne fogyjon el, még abban a körben érdemes kimenni töltésre. Ha a hajtóanyag netán menet közben mégis kifogyna, megállni akkor sem fogsz, csak a járgány lelassul, és az ellenfelek sorra húznak el melletted. A töltés ötletesen lett meghatározva, mert a nullán lévő autót nem hozza 100%-os állapotba, így előfordulhat (mint ahogy velem többször megtörtént), hogy az utolsó kör megkezdése előtt még egyszer ki kell menni energia-felvételre.



Két dolog különösen nem tetszett: 1. a gép helyettünk fékez (még egy ilyen játék sem lehet ennyire arcade), 2. a levegőben úszva is lehet kanyarodni. Mindezek hatására nagyon gyakran elfelejtettem, hogy tulajdonképpen távirányítós autókkal játszom.

A program idősebbeknek egy-egy virtuális gyilkolászás után okozhat néhány perces kikapcsolódást, de elsősorban fiataloknak ajánlom, ők talán nem fogják olyan hamar megunni.

Tasnádi Zoltán

GRAFIKA	21/25
ZENE/HANG	13/15
JÁTÉKÉLMÉNY	30/40
KATEGÓRIÁN BELÜL	13/15
ÖSSZHATÁS	4/5

81

P350, 128MB RAM, 250MB HDD, D3D

STAR TREK: AWAY TEAM

StartBox

Fejlesztő: Reflexive Entertainment
Kiadó: Activision
Web: www.reflexive.net

BEVEZETÉS
Van új a távoli napok alatt

FPS, körökre osztott és valós-idejű stratégia, akció és kaland – a megállíthatatlannak tűnő Star Trek franchise látszólag valamenynyi játékstílust maga alá gyűrte már. Vagy mégsem? A válasz érdekes módon igenlő, ugyanis taktikai szintű szimulációt mostanáig még senki sem készített. Pedig az ilyesfajta, a legendás X-Com trilógia által kitaposott ösvényt követő programokra igencsak komoly igény mutatkozik, elég csak a Commandos, vagy újabban a Desperados sikerességére gondolnunk. Valószínűleg az Away Team alkotógárdájának is az e téren érzékelt fájó űr minél előbbi kitöltése lebegett lelki szemei előtt, persze csak másodlagos célként a Star Trek név segítségével gyorsan és csekély kockázattal bezsebelhető anyagi haszon után. Sajnos ez a fajta sietség a játék csaknem valamennyi alkotóelemén rajtahagyta a nyomát összességében olyan programot eredményezve, amely megfelelő odafigyeléssel könnyedén pályázhatott volna a "műfaji klasszikus" megtisztelő címére, így azonban kénytelen megelégedni a gyenge közepes jelzővel.

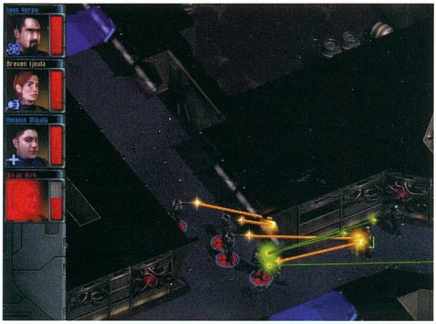
JÁTÉKMENET
Az ígéret

A szoftver fejlesztéséért felelős Reflexive Entertainment, s az azt később szárnyai alá vevő Activision előzetes ígéretei szerint az Away Teamnek olyan alkotásnak kellett volna lennie, amely a "játékos számára a Star Trek sorozatok és mozifilmek legérdekfeszítőbb aspektusaiba enged betekintést." A játék fő célja egy titokzatos, az egész Federáció jövőjét veszélyeztető Romulán összeesküvés leleplezése, s az ennek kapcsán fellépő konfliktushelyzetek megoldása. A történet előrehaladtával nemcsak a parancsnokokat, biztonsági specialistákat, mérnököket, medikusokat és tudományos tiszteket magában foglaló csapatunk tagjai tehetnek szert új képességekre, hanem különleges felszerelési tárgyakat is begyűjthetünk egy-egy küldetés sikeres végrehajtásával. Az összesen 18 misszió során egyébként 3-6 fős, a Csillagflotta 17 tisztjéből szabadon kiválasztható különítményeket irányíthatunk a rajongók számára már valószínűleg ismerős helyszíneken, "3D" izonometrikus nézetből. A stratégiai és akcióelemeket egyaránt tartalmazó játékmeneten túl elméletileg a szerepünkbe való beleélésünket hivatott megkönnyíteni a nagymértékben interaktív környezet is, amelyben állítólag csaknem minden manipulálható valamilyen szinten.

JÁTÉKMENET
A valóság

Ha a fenti elképzeléseknek csak töredéke is megvalósult volna, az Away Team máris joggal pályázhatna az eddigi legjobb Star Trek játék címére, azonban a valóság sajnos egészen más képet mutat. Itt van mindjárt a történet, amely bár bizonyos részeit tekintve akár izgalmasnak is mondható, ám összességében színvonala talán csak a sorozatok egy-egy közepesen jó részét éri el – meglehetős sablonossága miatt pedig érdekfeszítőnek végképp nem nevezhető! A programban jelenlevő szerepjáték-elemek egyrészt kimerülnek három, százas skálán megjelenített alapértékben, másrészt láthatóan semmiféle befolyással nem bírnak a játékmenetre (az életerő természetesen kivétel ez alól). A fegyverek és a felszerelési tárgyak jelentik talán az egyetlen területet, ahol nem lehet okunk panaszra: a filmvásznon gyakorta feltűnő fézerektől és trikorderektől kezdve az idegsokkolón és a mesterlövészpuskán át az egészen különleges effektusokat produkáló hordozható holodeckig (!) minden kipróbálható. A szerepjáték-elemek elsorvadásán túl a történet szereplőinek háttere is bántóan kidolgozatlan, alakulataink tagjainak (amúgy teljességgel ismeretlen) előélete a cselekményre egyáltalán nincs hatással, s valódi személyiségük is rejtve marad (pedig az egyes fajok eltérő mentalitását, vagy a különböző életutakat szépen be lehetett volna építeni a történetbe). A végső csapást mégis a környezet beígért interaktivitásának csaknem teljes hiánya adja meg: igaz ugyan, hogy nem kis fantáziáról téve tanúbizonyságot a bezárt ajtók (többnyire) kinyithatók, s hogy mérnökeink és tudósaink képesek bizonyos komputerkonzolokra

egyébként egyfajta tendencia kezd lenni napjaink egyre inkább tömegtermelésben gyártott programjai terén). Nos, a grafikáról sem lehet sokkal több jobbat elmondani, mint a (joggal) sokat szidott játékmenetről: nem elég, hogy a standard felbontások közül kizárólag a 640x480-as beállítás támo-



csatlakozni, ám az alkotók ezzel lényegében el is lőtték csekély mennyiségű szellemi puskaporukat (hacsak azt nem tekintjük "nagymértékű interaktivitásnak", hogy a trikorderrel az egyes tárgyakra mutatva minden esetben kapunk egy igencsak megkérdőjelezhető hasznosságú üzenetet).

GRAFIKA, AUDIO

Pixelhegyek és a megmentő JS

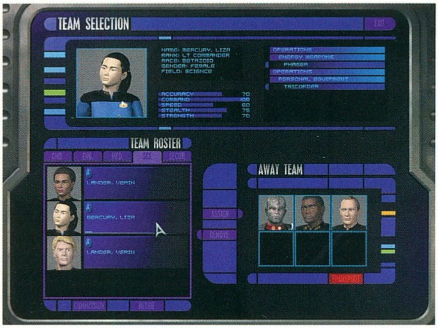
Mivel a játékmenet az előzetes ígéretekkel ellentétben nem igazán mutat fel átütő erejű újdonságokat, elméletileg a grafikára és a zenére/hanghatásokra várna az Away Team megmentése (ez gatott, ráadásként egyes részletek még ebben az alacsony felbontásban is hihetetlenül elnagyoltnak tűnnek. Megjegyzem, a grafika minősége korántsem csupán a pixelszám függvénye, pozitív példaként mindjárt itt van az ugyancsak 640x480-as felbontást használó, eredeti Baldur's Gate, amelyben a vizuális megjelenítés minősége össze sem vethető az Away Team finoman szólva is "egyszerű" képi világával. Egyedüli kivételt talán csak a játék közbeni animációk képeznek, amelyek viszonylag fluidnak mondhatók, ám még így is rájuk fért volna néhány további mozgási fázis beépítése. Az egyes küldetések közötti átvezető animációk viszont megint csak ambivalens érzéseket keltettek bennem: egyfelől már az intróban gyönyörűen renderelt űrhajókkal találkozhatunk, másfelől azonban a szereplők annyira gyalázatos minőségű 3D-s modellek alapján épülnek fel, hogy olyan inhumán, leginkább két lábon járó elhízott malacokra (lehet, hogy a közelgő húsvét jegyében?) hasonlító lényekként jelenítődnek meg, amelyeknek jól láthatóan semmi köze az emberekhez, vagy a nemes vulkáni fajhoz.

A zene és a hanghatások mindig is a Star Trek játékok egyik legerősebb pontjának számítottak, s nincs ez másképp az Away Team esetében sem. Jerry Goldsmith több mint három évtizede született klasszikusa természetesen most is felülmúlhatatlan hangulatot képes teremteni – a rajongók számára már önmagában ez is elég indokot jelenthet a program végigjátszásához! Az eredeti művet a Reflexive zeneszerzői több emlékezetes saját témával egészítették ki, összességében tehát elmondható, hogy a zenei aláfestés nagyszerűsége sikeresen pótolja a grafika hiányosságait. A hanghatásokról megint csak szuperlatívuszokban lehet beszélni: a hírek szerint a filmeket és a sorozatokat jegyző Paramount Pictures a szoftverfejlesztőkkel együttműködve saját "Star Trek audio library" hozott létre a fenti alkotásokban is hallható effektusok felhasználásával. Állítólag ennek az ügyes húzásnak köszönhető, hogy az eddigi Star Trek játékok a hanghatások terén egységesen magas színvonalat képviselnek – a fézerek, a trikorderek és a teleporterek mindenestre az Away Teamben is úgy szólalnak meg, hogy abba a legelvetemültebb Trekkie sem tudna belekötni. Külön dicséretet érdemel az egyes szereplőket szinkronizáló művészek teljesítménye, melyen belül a Next Generation epizódjaiban is feltűnő Data parancsnoké különösen hiteles. A legkiemelkedőbb alakítást számomra azonban mégis az egyik vulkáni származású tisztet "megszemélyesítő" ismeretlen nyújtotta: a vulkáni agyegyesítést kísérő litánia például egész egyszerűen zseniális.

MI VAGY MUI

Mesterséges (un)Intelligencia?

Az eddigieket összegezve: adott egy program, amely játékmenetét tekintve csiszolatlan, grafikája elnagyolt, ám zene és hanghatások szempontjából kiemelkedően jó. Mint látható, egyetlen kérdés megválaszolása maradt hátra, mégpedig az, hogy a taktikai szimulációknak - s így az Away Teamnek is – a talán legfontosabb összetevőjét adó MI képes-e pozitívabb irányba befolyásolni az eléggé lesújtó értékítéletet. Sajnos, ha keményen akarnék fogalmazni, azt is mondhatnám, hogy a játék amilyen csúnya, olyan buta is, sőt... Az MI-vel kapcsolatos gondok szerintem elsősorban arra vezethetők vissza, hogy a programban feltűnő karakterek mozgását és egyéb cselekedeteit jól láthatóan előzetesen definiált scriptek vezérlik, tehát szó sincs arról, hogy valamiféle dinamikus modell segítségével értelmes választ tudnának adni a változó szituációkra. Jó példa erre, hogy fézerrel elkábított ellenfeleink első dolga az ájulásból magukhoz térve korántsem társaik riasztása, ó, nem, inkább bárgyú poénokat



eregetnek önmaguknak a fejfájás elleni aszpirin replikálásáról... Legtöbbször halott bajtársaik testének megtalálása sem az elvárható reakciót váltja ki a felettébb inkompetensnek tűnő őrökből, hiszen ahelyett, hogy fellármáznák az egész helyőrséget, inkább egymaguk indulnak a behatolók felkutatására. Azt valószínűleg mondanom sem kell, hogy általában milyen sikerességgel teszik ezt... Hasonló mesterséges unintelligencia jellemzi csapatunk tagjait is, számomra 2001-ben legalábbis már elfogadhatatlan, hogy az ellenséges tűzbe került karakterek semmit sem tesznek a játékos beavatkozása nélkül. Talán tényleg túlzás (?) volna azt kívánni, hogy önmaguktól keressenek fedezéket, ám hogy a tüzet sem viszonozzák, az már több a soknál. A kegyelemdöfést mégis a karakterek látómezejének egészen egyedi értelmezése adja meg, ti. míg a vizuális érzékelés természetes határai (értsd: falak, épületek, távolság) igencsak befolyásolják az ellenfeleket, addig az alkotók alakulatunk tagjai esetében nagyvonalúan eltekintettek ettől az "aprócska" korlátozástól. Ennek megfelelően az adott pálya bármely pontját szabadon megtekinthetjük lényegében esélyt sem adva a szellemiek terén amúgy is komoly hátrányban lévő ellenségnek. Szerencse a szerencsétlenségben, hogy az őrök valamilyen szinten reagálnak az általunk keltett zajokra, s néha felkészülten várják a támadást, továbbá az is bizonyos kiszámíthatatlanságot hoz a játékba, hogy előszeretettel használják a rendelkezésükre álló teleportereket.

KONKLÚZIÓ

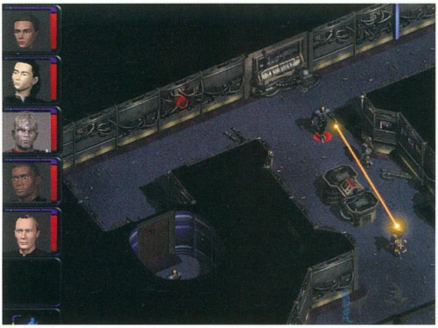
Away, Team

Őszintén bevallom, komoly Star Trek rajongó révén mindig bizonyos pozitív prekoncepcióval közelítek az ilyesfajta témájú programokhoz, s nem volt ez másképp az Away Team esetében sem. Azt mindenképpen el kell, hogy mondjam, hogy ennek a játéknak sikerült valami olyat tennie, amit társainak nem, vagyis kevés híján méltatlannak bizonyulni a megelőlegezett bizalomra. A fanatikus Trekkie-ken kívül tehát mindenkinek inkább a Star Trek hangulatát sokkal jobban visszaadó Armadával való ismerkedést javasolnám. Azért az ezúttal kissé cserbenhagyott rajongóknak sem kell túlságosan elkeseredniük, hiszen hamarosan várható a Dominion Wars, majd később a Bridge Commander megjelenése, vagyis idén sem lesz hiány az igényes alkotásokban. Ez utóbbinak személy szerint már az előzetesen látottak alapján megelőlegezem "Az Év Játéka" címet - reszkess George Lucas!

Joshua

KAPCSOLÓDÓ LINKEK

www.stawayteam.com
www.startrek.com
gaming.startrek.com



GRAFIKA	15/25
ZENE/HANG	14/15
JÁTÉKÉLMÉNY	28/40
KATEGÓRIÁN BELÜL	9/15
ÖSSZHATÁS	3/5

P233, 64MB RAM, 300 MB HDD,

69

WESTEND MULTIMÉDIA
WESTEND
WESTEND CITY CENTER, LECHNER ÖDÖN KÖRÚT 7.
1135. BUDAPEST, VÁCI ÚT 1-3.; TEL.: 238-7075
NYITVA: MINDEN NAP 10-21-IG
(SZOMBAT ÉS VASÁRNAP IS!)
HIHETETLEN AKCIÓS ÁRAK!
12 VÁLOGATOTT JÁTÉK 1 CSOMAGBAN!!!
LORDS OF THE REALM II
RED BARON II
3D ULTRA MINI GOLF
OUTPOST 2
YOU DON'T KNOW JACK
YOU DON'T KNOW JACK SPORTS
FPS GOLF
DR. BRAIN PUZZLES
HOYLE POKER
HOYLE BLACKJACK
BIRTHRIGHT
THE REALM
ONLINE GAMES
on-line GAMES
SIERRA
EVERYTHING You Need to Compete on the Internet
MOST CSAK!
890,-
GRAND PRIX MANAGER 2
A MANAGERPROGRAMOK LEGJOBBIKA, MELYBEN A FORMA 1 ÜZLETI VILÁGÁT PRÓBÁLHATOD KI!
GRAND PRIX MANAGER 2
890,-
TOTAL ANNIHILATION
690,-
AGE OF KINGS
8.990,-
SCREAMER 4X4
6.990,-
ZEUS
8.990,-
MIDTOWN MADNESS
4.990,-
DEER HUNTER
990,-
MARIO'S TIME MACHINE
MARIO IS MISSING!
MARIO'S TIME MACHINE MARIO IS MISSING
990,-/DB
SEGA RALLY 2
1.490,-
COLONIZATION
990,-
OLYMPIC SOCCER
990,-
timeshock!
PRO PINBALL TIMESHOCK + THE WEB
1.490,-
PRO-PINBALL THE WEB
PRO-PINBALL FANTASTIC JOURNEY
PRO PINBALL FANTASTIC JOURNEY + THE WEB
1.490,-
RAYMAN 2 THE GREAT ESCAPE
RAYMAN 2
3.690,-
AZ AKCIÓS ÁRAK CSAK AZ ALÁBBI BÓNNAL ÉRVÉNYESEK!
!! EROTIKUS CD AKCIÓ !!
GRAND COLLECTION PICTURES VOL. #1
GRAND COLLECTION EROTIKUS CD VOL1
990,-
GRAND COLLECTION PICTURES & MOVIES VOL.#2
GRAND COLLECTION EROTIKUS CD VOL2
990,-
GRAND COLLECTION PICTURES & MOVIES VOL.#3
GRAND COLLECTION EROTIKUS CD VOL3
990,-
ANGEL'S BABES
ANGEL'S BABES EROTIKUS CD
990,-
WESTEND AKCIÓS BÓN
AKCIÓINK CSAK A KÉSZLET EREJÉIG ÉRVÉNYESEK! ÁRAINK AZ ÁFA-T TARTALMAZZÁK!

SUMMONER

StartBox

Fejlesztő: Volition Inc.
Kiadó: THQ
Web: www.volition-inc.com

Pár hónapja írtam már a Volition cég akció-szerepjátékáról, s komoly elvárásaim voltak vele kapcsolatban. Azóta végre kézhez kaphattam a végleges változatot, elégedett vagyok az eredménnyel, egész kellemes szórakozásban volt részem. Mindjárt el is mondom, miért.

TÖRTÉNET

A játék története meglehetősen szövevényes. Az előzmények szerint Joshua, a farmergyerek az idézők jelével született. A legendák azt tartják, ezek az emberek hatalommal bírnak idegen létsíkok teremtményei felett, hívásukra azok megjelennek, és uruk minden parancsát teljesítik.

Tanítója, Yago irányítása alatt a gyermek sokáig eljátszadozott kisebb krampuszok ugráltatásával, ám egy napon fosztogatók támadtak falujára. A lakosok legjobb tudásuk szerint harcoltak, ám a banditák ellen nem sokat értek kezdetleges fegyvereikkel, a csata kimenetele egy percig sem lehetett kétséges. Ekkor Joshua elkeseredett lépésre szánta el magát, hatalmas démont hívott elő az alvilág mélyéből.

A szörnyeteg annak rendje szerint megjelent, ám ereje túl nagy volt még a tapasztalatlan ifjonc számára. Lerázva a mágia láncait vad tombolásba kezdett, egyszerre ölte a támadókat és az ártatlan civileket, míg csak egyetlen lény maradt állva előtte: a parancsolója. Ellene nem volt képes fellépni, de nem is volt rá szükség, elégedett volt; a bénultan bámuló fiút nézve érezte, pusztító dühe senkit sem kímélt, egyetlen lélek sem maradt érintetlen hatalma előtt.

Ez után a nap után Joshua szent fogadalmat tett: varázsgyűrűjét a kútba hajítva megesküdött, hogy soha többé nem használja ördögi hatalmát. Ám ekkor még nem tudhatta, hogy az istenek más sorsot szántak neki: évekkel később, fajtája utolsó tagjaként reá hárult a felelősség, hogy megállítsa a kegyetlen oreniai császár hódító seregeit. Hogy miért pont neki kell ezt végrehajtania? Egyszerű: az uralkodó jósai megjövendölték, hogy az idézők egyike fogja letaszítani trónjáról. Ám ő ahelyett, hogy népe hitének megfelelően belenyugodott volna az elkerülhetetlenbe, kihívta a sorsot, és minden erejét a varázslók elpusztítására koncentrálta.

Itt kapcsolódsz be a történetbe, mikor is a császár katonái lerohanják a faluját a kiválasztott után kutatva. Legelső teendőd az életben maradás lesz, vagyis a gyalogosokat elkerülve, illetve adott esetben levágva el kell menekülni a közeli fővárosba, ahol viszonylagos biztonságban ki lehet találni a következő lépéseket.

Innentől már beindulnak az események: ahogy egyre tovább jutsz az udvari intrikák és a koszos nagyvárosok útvesztőiben, lassan segítőtársakra teszel szert. Először Flece-szel, a tolvajlánnyal találkozol, kit egyfajta érdekszövetség köt hozzád. Aztán Rosalind, a varázslótanonc áll melléd, bár túlzás lenne azt mondani, hogy önszántából, hisz csakis elöljárói parancsára hajlandó úgy-ahogy segítségedre lenni. Végül a király Jekhart, az elit katonatisztet állítja be a csapatodba, akinél jobb személyt keresve se találhatott volna, hisz ő is épp abból a faluból származik, melyet gyermekkorodban elpusztítottál, s azóta is csak egy cél hajtja, hogy megfizessen neked vélt árulásodért.

Ezek után talán nem nehéz elképzelni, hogy mennyi viszontagság vár még rád mind ellenfeleid, mind segítőtársaid részéről. Ahogy a feladat az átvezető animációk által lassan kikristályosodik, igazán élvezetes mese tárul elénk, mely nagyrészt mentes a szerepjátékokban általában használt sallangoktól, kiszámítható, hősi himnusz helyett csavarokban bővelkedő történet kerekedik belőle.

KÜLDETÉSEK

És máris elértünk a végrehajtandó feladatokhoz. Sajnos, azt kell mondanom, ezen a téren lett volna még mit finomítani. Bár a fő sztori vonalán túl rengeteg mellékküldetéssel is találkozhatunk, azok ritkán jelentenek igazi kihívást. Olyannyira, hogy gyakran azon vettem észre magam, már teljesítettem is őket, mielőtt elkezdtem volna érdemben foglalkozni velük.

Ezek nagy része abból áll, hogy le kell menni valami közeli katakombába, lehentelni pár szörnyeteget, aztán visszatérni a ki tudja, mi okból rendkívül fontos tárgyak egyikével a megbízóhoz. Azért akad pár ötletesebb is köztük, s bár ezek semmivel sem bonyolultabbak, legalább megvan az a nagy előnyük, hogy némi felde-

rítés, és olykor a szerencse is közrejátszik megoldásukban. Ez a városokon kívüli világtérképnek köszönhető, melyen sétálgatás közben olykor véletlenszerű események történnek hőseinkkel. Ez legtöbbször csatákat jelent, melyek jó lehetőséget kínálnak a gyakorlatozásra, ám olykor különleges karakterekkel is találkozhatunk. Ilyen például az a kalandozó csapat, mely pechére épp a banditák főhadiszállásába futott bele. Bár rettenthetetlenül küzdenek, és nem is akármilyen harcosnak bizonyulnak, ahhoz azért kevesen vannak, hogy győztesen kerüljenek ki a csatából, így aztán csakis rajtunk áll, segítünk-e nekik, vagy megvárjuk, míg minél többen hullanak a porba, aztán a maradékot levágva begyűjtjük értéktárgyaikat.

Vagy ott van a földesúr esete, aki „elfelejtette" kifizetni az általa használt kard árát a kovácsmesternek, így az a csőd szélére került. Persze, mikor felhánytorgatva ezt az uraságnak, azonnal a fejébe száll a nemesi vér, és pallosát lengetve ránk veti magát, de pár ütéssel őt is jobb belátásra lehet bírni, így élete bevégeztével a kardtól is hajlandó lesz megválni.

Szóval akadnak színes elemek, csak egyvalami hiányzott nekem nagyon: a választási lehetőség. Mivel a párbeszédek során mindössze egyetlen választ tudtam adni (illetve ha több lehetőség volt, akkor az csak extra információk megtudására volt jó), pár óra alatt ráuntam a szövegek olvasgatására, és inkább a küldetésnaplóba bekukkantva derítettem ki a szükséges tudnivalókat. Ez bizony nagy kárára van a szerepjáték résznek, mivel ily módon sokkal inkább a külső szemlélő pozíciójába kényszerültem, nem igazán tudtam azonosulni a karakterekkel.

A KARAKTEREK

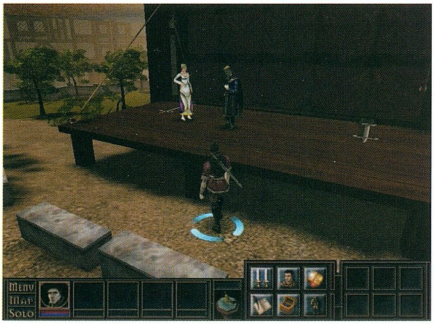
Ha már szóba kerültek a karakterek, bemutatnám azok legfontosabb tulajdonságait. Ellentétben a legtöbb szerepjátékkal, a Summonerben nincsenek elsődleges tulajdonságok, mint például erő vagy intelligencia, csakis kasztokhoz alkalmazkodó, elsajátítható képzettségek. Értelemszerűen a harcos elsősorban a harci jártasságokban jeleskedik, így jóformán fel sem veszi a sérüléseket, sokféle fegyver használatát elsajátíthatja, számos támadási és védekezési módot ismerhet meg.

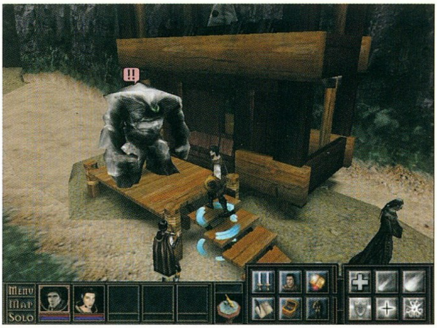
A tolvaj már valamivel sokoldalúbb, bár elsősorban a pengék és íjak használatát kedveli, azokkal különféle trükkös megmozdulásokat hajthat végre, így például az átlagosnál jóval nagyobb sebzést vihet be, ha hátba támadja ellenfelét. De ezen kívül akadnak még alapfokú, elsősorban az ellenfél megzavarására használható mágikus erői is, ám a lopakodás és zárnyitás képességek ezeknél jóval hasznosabbak, hisz segítségükkel egyedül ő hatolhat be erősen őrzött területekre, így például az lenele-i királyi palotába, ahol nem szerencsés mindenfelé felszecskázott őröket szertehagyni.

A varázsló kasztjának megfelelően igézések terén fejti ki áldásos hatását, bár páncélzat híján meglehetősen sérülékeny, és életerővel sincs különösebben eleresztve, a közelharctól kicsit elhúzódva varázslataival egyszerre több lényt is gyilkolászhat, vagy tetszés szerint a csapattársait segítheti, gyógyíthatja. Ám nem árt vigyázni, mert némelyik ige nem csak a célpontban tehet kárt, például a tűzlabdák után visszamaradó lángtenger rendesen megpörköl bárkit, aki botor mód beleséetál. Oh, és majd kihagytam a kaszt egyik leghasznosabb sajátosságát, a lényazonosítást. Ezzel a képességgel a varázsló fel tudja mérni az ellenfél erejét, illetve természetes és varázsvédelmét, ezáltal jelentősen hozzájárul a támadó taktika hatékonyabbá tételéhez.

A végére hagytam az egyjátékos mód legfőbb osztályát, az idézőt. Ő amolyan minden lében kanál: erős harcos, viszonylag hamar számos varázslatosztály áll rendelkezésére, ráadásul bármikor képes szörnyeket idézni, akik aztán az oldalán harcolnak. Pontosabban előbb meg kell szereznie a parancsgyűrűket, melyek a szörnyeket az irányítása alá hajtják.

A csapat ötödik helye épp ezeknek a szörnyetegeknek van fenntartva. Az ő tulajdonságaik rendkívül változatosak, érdemes kipróbálni, melyik milyen helyzetben a leghasznosabb; amit azon-





ban általánosságban el lehet mondani róluk, az az, hogy a megidézésük után folyamatosan nyerik vissza erejüket, tehát nem érdemes azonnal bezavarni őket a csaták kellős közepébe, mert nem érik meg a következő percet sem.

KEZELÉS, KINÉZET, MEG MINDEN, AMI KIMARADT

No, lassacskán ideje áttérnem a kezelésre. Mikor erről írok, egyik szemem sír, a másik meg üveg, mivel a háromdimenziós megjelenítésből adódó csodálatos kinézet sajna igencsak megnehezíti az irányítást. Először is, a kamera dőlésszögét nem lehet tetszőlegesen állítani, csak kétféle, előre meghatározott pozícióból tekinthetünk a kijelölt hősre: fölülről vagy harmadik személyű nézetből. Mondjuk, ez még ritkán okoz gondot, legfeljebb némelyik labirintusban vagy túlságosan változó domborzatú terepen takar be egy-egy tereptárgy, ám megfoszt minket a lehetőségtől, hogy szabadon nézelődve vizslassuk a várak égbe szökő tornyait. (No jó, az is igaz, hogy a látótávolság ily módú korlátozása rendkívül jótékony hatással van a gépigényre, tekintve, mekkora nyitott tereken kalandozhatunk.)

Ennél már zavaróbb a kamera követő funkciója. Alapvetően, ha a kijelölt hős mozog, a kamera megpróbál a háta mögé befordulni, és onnét mutatni a képet. Ám időnként szükségünk lehet a képernyő elforgatására, ami nagyszerűen végrehajtható a kurzornyilak segítségével (legalábbis az 1.01-es patch óta, mivel csak abba építették be a sebességállító csúszkát), csakhogy, ha ezután akár egyetlen lépést is teszünk, a nézet ismét elfordul, és lehet megint állítgatni.

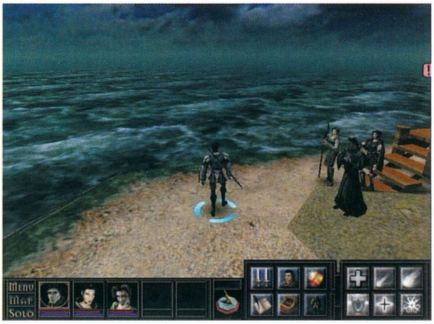
Ám mindez még semmi a célkijelölés faramuciságához képest. A feladat elvileg nem lenne bonyolult: akárcsak a Diablóban, oda kell kattintani az egérrel, ahova a hőst küldeni akarjuk, vagy ahol támadni kívánunk. Csakhogy ez időnként mégsem olyan egyszerű, hiszen a karakterek távolról nézve is kitöltik a képernyő negyedét, és ha mind a négy csapattag a szemünk előtt téblábol, alig marad olyan pont, ahova ne lógna be valamely testrészük. Ilyenkor aztán jönnek a félrekattintások, a káromkodások. (Még szerencse, hogy pillanatállj közben is lehet parancsokat kiadni, így ha némi időbe is telik, végre lehet hajtani a kívánt cselekedeteket.) Én személy szerint sokkal jobban kezelhetőnek tartom a konzolváltozat kurzorirányítású megoldását – úgy tűnik, a korlátozottabb hardware lehetőségek ez alkalommal jobb megoldásra kényszerítették a programozókat.

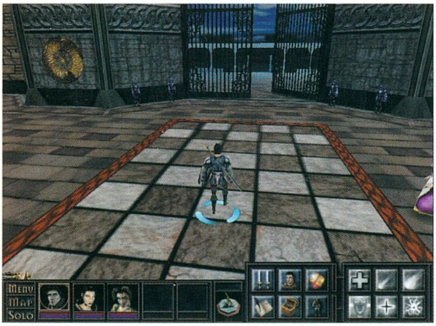
Nem voltam megelégedve a mesterséges intelligenciával sem. Az ellenfelek esetében a legnagyobb gondot azok rendkívül csekély érzékelési körzete okozza, melyből csak legritkább esetben hajlandók kimozdulni. Ez általában úgy jelentkezik, hogy állomáshelyükön békésen malmozgatnak, és teljesen figyelmen kívül hagynak minket, mígnem akár több száz méteres távolságból közeledve eléjük nem toppanunk, és beléjük nem vágjuk a kardunkat. Akkor aztán kapkodva próbálják előrántani fegyverüket, az viszont eszükbe sem jut, hogy segítségért kiáltsanak, vagy elmeneküljenek, így aztán – hacsak nem lépünk rá valamely társuk tyúkszemére – egyenként mindőjüket le lehet vágni.

Azért azt el kell ismernem, a főellenségek sokkal keményebb kihívást jelentenek. Mikor először találkoztam a sötét lovasok egyikével, csak fél szemmel csodáltam meg a kinézetét, aztán unatkozva fordultam el a csatától. Mikor két másodperc múlva visszanéztem, megrökönyödve láttam, hogy lebénított főhősöm alig áll a lábán a sérülésektől, tolvajom nyilai lepattannak a vigyorgó csontvázharcosról, varázslóm pedig azt se tudta, hová forduljon idegességében. Az állás visszatöltése után már a kezdetektől aktívan kivettem a részem hőseim irányításából, így egyetlen emberélet árán sikerült győztesen kikerülnöm az összecsapásból.

A játékos karakterek oldalán sincs minden rendben, bár – a könnyű csatáknak köszönhetően – ez inkább csak kényelmetlenséget jelent. Mivel egyszerre csak egy karaktert irányíthatunk, a többiek legjobb belátásuk szerint teszik a dolgukat, időnként nehézkes lehet a koordinált támadások végrehajtása. Általában mindenki azt a lényt kezdi ütni, amelyik először bekerül valamelyikük érzékelési körzetébe. Ha azonban te másvalakire szeretnél koncentrálni, akkor egyesével ki kell választanod őket, és megmutatni az új célpontot.

Ez ugyebár még nem nagy vész, de mi történik, ha például megtámadják a varázslónkat? Ő bizony rögvest közelharcba kezd, és pillanatok alatt elveszti csekélyke életerőpontját. Ezért amint felhangzanak fájdalomsikolyai, haladéktalanul el kell irányítani a veszély-





től. Ám néha előfordul, hogy az ellenség követni kezdi, ekkor nem tehetünk mást, vadul rohangálni kell a többiek körül, és reménykedni, hogy azok maguktól is képesek lesznek győzedelmeskedni.

A tolvajlány esete kevésbé zavaró, mivel ő meg tudja védeni magát, de ha nyilazásra volt beállítva, és bunyózni kényszerül, annyi esze nincs, hogy íja helyett előrántsa a jelentősen nagyobb sebzést okozó tőrét, ezt is nekünk kell megtenni helyette.

Ezen kívül igazából sok egyéb teendőnk nincs is. A játék első felében nyugodtan automatikusra állíthatjuk a lánctámadási módot, mellyel sikeres találat esetén különleges támadásokat hajthatunk végre. Később már érdemes lesz kézi irányításra átváltani, ez esetben minden csapáskor pár tizedmásodperc áll rendelkezésünkre, hogy valamiféle kombinációt hajtsunk végre. Ezt érdemes jól begyakorolni, mivel a lehetőségek között szerepel akciópont elszívás, mellyel megnehezíthető az ellenünk irányuló varázslatok használata, vagy például a menekülést elősegítő lábsöprés. Ráadásul, ezek a módok egymáshoz kapcsolhatók, és míg sikeresen végrehajtódnak, az ellenfél nem képes semmit se tenni, arról már nem is szólva, hogy minél többször használod őket, annál fejlettebb változatokat tanulnak meg a karaktereid.

TÖBBJÁTÉKOS MÓD

Nos, mint minden valamire való akció szerepjáték, a Summoner is rendelkezik többjátékos móddal. Ezt a fejlesztők elsősorban a Battle.net-hez hasonló központi szerverükön gondolták igazgatni, de szerencsére elrejtették valahol a beállítások mélyén a helyi hálózatot aktiváló kapcsolót is.

Amennyiben mégis online szeretnéd kipróbálni a tudásodat, nincs más dolgod, mint a www.thqmultiplay.net honlapra fellépve és pár egyszerű kérdésre válaszolva regisztráltatni magad, így megkapod a felhasználói nevedet és jelszavadat, melyeket a játék setup menüjébe kell beírni. Ezután ha többjátékos módot választasz, el kell készítened a karakteredet, mely lehet harcos, tolvaj, varázsló vagy kalandozó, attól függően, melyik kaszt tetszett meg neked leginkább. Végül, ha mindezzel végeztél, a gép automatikusan megpróbál fellépni a szerverre, ahol megkapod a játékosok listáját, és végre csatlakozhatsz hozzájuk, vagy létrehozhatod a saját kalandodat.

KAPCSOLÓDÓ LINKEK

www.summoner.com
summoner.volitionwatch.com
welcome.to/summoned

Különben ez a mód véleményem szerint csak azért került be a játékba, hogy valami ilyesmi is legyen, mivel más programokkal szemben ebben nem vették a fáradságot a capture the flag és hasonló érdekességek beépítésére, csupán előre legenerált térképekre léphetünk be, ahol más játékosokkal együtt veszettül gyakhatjuk a lényeket. Nem állítom, hogy ez teljesen hidegen hagy, hisz ez is tud élvezetes lenni, de azért a készítők kicsit több fantáziáról is tanúbizonyságot tehettek volna.

TEHÁT AKKOR...

Ha el kellene döntenem, jó játék-e a Summoner, rövid fontolgatás után igennel válaszolnék. Igaz, kicsit másra számítottam, reméltem, hogy a szerepjátékelemek valamivel nagyobb hangsúlyt kapnak majd, ehelyett Diablo-szerű akciójátékot adtak ki, ami önmagában még nem lenne baj, csak hát enyhén meglepő, hogy a folyamatos bunyózás ellenére az első hat órában egyetlen egyszer sem kerültem bajba, mintha isten módban játszottam volna. De így legalább bőven jutott rá lehetőségem, hogy a környezet szépségét csodáljam. Mert azt érdemes, az biztos. :)

Bird
bird@vogel.hu

GRAFIKA	25/25
ZENE/HANG	7/15
JÁTÉKÉLMÉNY	35/40
KATEGÓRIÁN BELÜL	11/15
ÖSSZHATÁS	4/5

82

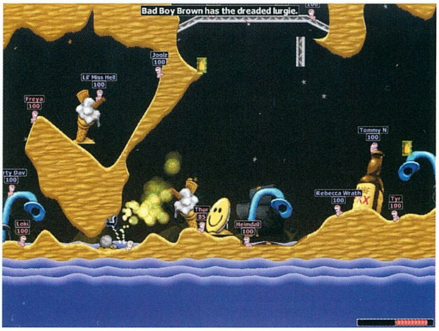
P300, 64MB RAM, 500 MB HDD, D3D,

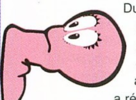
WORMS WORLD PARTY

StartBox

Fejlesztő: Team 17
Kiadó: Virgin Interactive
Web: wwp.team17.com

Az igazán ősi játékötletek olyanok, mint a viccek: senki nem tudja, igazából ki és mikor találta ki őket, csak úgy „vannak", ezernyi mutációjuk nő, és időről-időre újra felbukkan a köztudatban. Teljesen esélytelen tehát a Worms-sorozat alapötletének eredetét meghatározni, mondhatnám, hogy Scorched Earth meg Artillery Duel, de biztos kiderülne, hogy tulajdonképpen már Neumann János is ezt nyomta az ENIAC-on, esetleg a régi görögök, vagy maga Vértesszőllősi Sámuel az ötletgazda. Szóval van ez az alapötlet, hogy egy oldalnézeti 2D-s terepen álldogál néhány figura, és különféle célszerszámokkal dobálják egymást hozzávetőlegesen élethű fizikai modell keretei közt (gravitáció, súrlódás, ívelt dobások a széliránnyal befolyásolva, ilyesmik). A dolog egyszerűségét talán azzal lehetne a legjobban érzékeltetni, hogy akár még én is képes lennék leprogramozni, pedig kóderi kvalitásaimat tekintve nem sokkal állok az átlagos BKV-ellenőr fölött. A gyakorlatilag változatlan alapötlet humorosra hangszerelt verziója hat éve tartja a népszerűség csúcsán a Worms-sorozatot. Angliában a Worms United éppen 108. hete nem hajlandó lemászni az eladási toplistáról... Nesze neked, XXI. század!

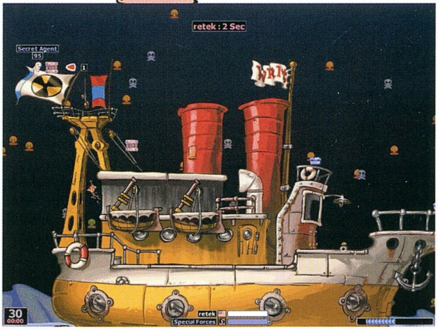


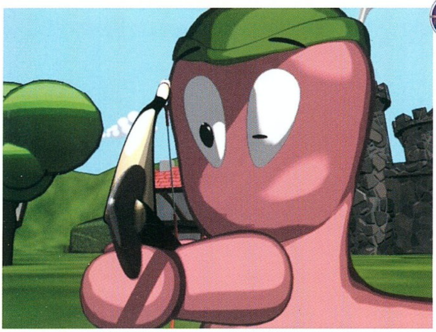


HA NEM ROMLOTT EL, NE JAVÍTSD MEG!

A legutóbbi Worms-ópusz, az Armageddon tavalyelőtt jött, látott és győzött annak ellenére, hogy a Worms 2-höz képest minimális újítások voltak csak benne. Ezt a nemes hagyományt folytatja a World Party is, hiszen a játékmenet teljesen változatlan, új fegyver alig akad a kukacok arzenáljában, ami van, az is általában a régiek valamilyen variációja. Természetesen vannak új küldetések, amelyek hozzák a szokásos színvonalat, vagyis roppant ötletesek és néhol idegesítően nehezek. Vannak most már multiplayer küldetések is, kooperatívak és egymás elleniek egyaránt, igen jópofák, és általában olyan ügyesen vannak megtervezve, hogy nem fulladnak deathmatch-típusú lövöldözésbe.

Az igazi újítás azonban játékmódok terén tapasztalható. A fegyverek sebzési értékének és egyéb attribútumok állítgatásával eddig is alkothattunk saját játékmódokat, most azonban a fejlesztők ezt előzékenyen megtették helyettünk nem kevesebb, mint 40 (!) módot a kezünkbe adva. Ezek ráadásul kombinálhatók is, egy meccshez három ilyen különleges körülményt rendelhetünk hozzá, a lehetséges variációk számát ki-ki matematikai előtanulmányainak megfelelően kiszámolhatja. A játékmódok többsége igen egyszerű ötleten alapszik (bizonyos típusú fegyverek nagyobbat sebeznek, rengeteg ajándék-láda jön, a gyógyító csomagok erősebbek, a magasból lepottyanás nagyobbat sebez stb.), de már ezek is a szokásostól markánsan különböző stratégiai helyzetet teremtenek, és új taktikák kiötlésére kényszerítenek. Hát még az igazi ínyencségek! Ott van például a specialista mód, amelyben minden kukacunknak csak egyféle típusú fegyverhez van hozzáférése, az istenmód, melyben a sebzés meg sem kottyan a férgeknek, csak vízbe lökéssel lehet likvidálni őket, vagy a Góliát mód, melyben az egyik kukac mintegy fallikus szimbólumként a többiek életerejének négyszeresével meredezik a pályán, első számú közellenségként az ellenfél, illetve megarambóként saját magunk számára. További érdekes játékmód, amikor a fegyverkészletünket magunknak kell adott „pénz"-mennyiségből összevásárolni, illetve az erődítménymód, mely szerint minden csapat egy-egy „várból" lődözi a másik hadállásait. Ezeknek a módoknak a variálásával igen extrém körülményeket és nagyon érdekes szituációkat teremthetünk, az unalom, az elszürkülés kizárt.





TUDTAD-E...

...hogy az egyik legerősebb fegyver, a betonszamár "modellje" Andy Davidson (a játék fő tervezője) szüleinek kertjében áll. A fegyvert az ihlette, hogy Andyvel kiskorában a szülei elhitették, hogy ha rosszalkodik, a szobor életre kel, és orrba rúgja.

...hogy az MB bomb nevű új fegyvert a Team 17 nagyfőnökéről, Martyn Brownról nevezték el. A bomba-lufin felfedezhető arc is az övé...

...hogy a Team 17 előszeretettel hülyíti az újságírókat, és ad ki sajtóközleményben kacsákat. Ilyen volt az, amikor hivatalosan bejelentették, hogy a Worms Armageddont elkészítik C64-re és Spectrumra, illetve azok a Photoshoppal barkácsolt screenshotok, amelyeken bébi-wormok és repkedő ufók küzdöttek.

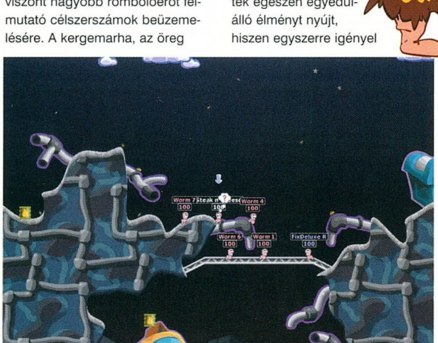
...hogy a kukacok vízbe pottyanását kísérő hang volt a játéktörténelem egyik legdrágább hangeffektje? A zenész ugyanis egy vödör vízbe ejtett fél tégla hangját vette fel erre a célra, de beleejtette a vízbe a méregdrága stúdiómikrofont is, amely azon nyomban tönkrement.

...hogy a Worms Armageddon zenéjét kiadták külön audio CD-n, és Skandináviában megjárta az eladási toplistákat is. Egyébként a szerző Björn Lynne korábban Dr. Awesome néven híres scene-zenész volt, és a címen van magyar nyelvű site-ja is!

JÖNNEK A FÉRGEK!

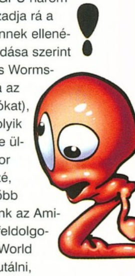
A Worms-játékok nagy erőssége mindig is a multiplayer játék volt. Nem csoda, hiszen lövedékek röppályájának kiszámításában a számítógéppel versenyre kelni nem túl reményteli dolog... Ennek megfelelően a gépi ellenfeleket vezénylő mesterséges intelligencia a WWP-ben sem lép igazán túl az alapfegyverek (bazooka, gránát, shotgun) használatán, az egyetlen esélyünk a nehezebb fokozatokon az, ha mi viszont nagy hangsúlyt fektetünk a trükkösebb, viszont nagyobb rombolóerőt felmutató célszerszámok beüzemelésére. A kergemarha, az öreg mami, a banánbomba vagy a szent kézigránát intenzív használatával ellensúlyozhatjuk a tökéletesen célzó AI előnyét. A másik aduászunk a ninja rope, amelyet a gép szinte sosem használ, mi viszont kis (?) gyakorlással a legfélelmetesebb fegyverünkké emelhetjük a kötelet, és szinte bárhová eljuthatunk vele a pályán.

A World Partyt, ahogy a neve is utal rá, kifejezetten hálózati és internetes játékra élezték ki. A többszemélyes játék egészen egyedülálló élményt nyújt, hiszen egyszerre igényel taktikát, stratégiát, ügyességet, improvizációs készséget, és leginkább hidegvért. A netes meccseknek a direkt a WWP miatt nyitott Wormnet 2 szerver ad otthont, és remekül alkalmas az önbizalmunk letörésére; elképesztően profi játékosokkal lehet összefutni, akiktől minden magát menőnek tartó wormer rengeteget tanulhat. A játékmódok sokszínűségének megfelelően a vállalkozó kedvű látogató rengeteg ligát és laddert talál, és ha nincs is akkora nyüzsgés, mint mondjuk a battle.neten, szinte kizárt, hogy ne találjunk a magunk játéktudásának megfelelő kaliberű ellenfeleket.



EGY ÚJABB KUPAC KOPASZ KUKAC

Az e-mail kukaca utáni második leghíresebb számítógépes kukachorda tehát jött, láttuk - és győzött? Nos, maga a játékmenet már az első rész megjelenésekor is kissé ódivatúnak hatott, de ha nekem valaki öt éve azt mondja, hogy az új évezredben, a gigahertzes processzorok és fotórealisztikus megjelenítés korában egy 2D-s, kézzel rajzolt grafikájú játékkal fogok játszani, amelyben a lövések ereje attól függ, meddig tartom lenyomva a space-t... hát körberöhögöm, az fix. Ennek ellenére a World Party beütött, mint a tőzsdekrach, és a jó öreg Freud hanyatt vágódna, ha látná, mennyien játszanak a kukacokkal a neten, vagy szerény hajlékukban... Lehet akármilyen elavult a grafika, primitív a játék koncepciója és a játékmenet, a World Partyval, akárcsak az összes eddigi Worms-epizóddal borzasztó élvezetes és szórakoztató játszani. És végtére is ez a cél, nem az, hogy a GPU három poligonnal többre izzadja rá a bumpmappinget... Ennek ellenére a fejlesztők elmondása szerint ez volt az utolsó 2D-s Worms-játék (már leszámítva az esetleges WAP-verziókat), és már bő egy éve folyik a kukacháború 3D-be ültetése. Hogy ezt mikor kapjuk a kezeink közé, még homály fedi (előbb még át kell vészelnünk az Amigás Alien Breed újrafeldolgozását). Addig is itt a World Party, amelyet lehet utálni, vagy imádni (középutas megoldást én még nem nagyon láttam). Aki már látott Wormst, annak ezt nem kell magyarázni, aki esetleg kimaradt volna eddig belőle, az tegye félre az előítéleteit, az enyhén „pokémon-like" kinézet mögött komoly taktikai mélységekbe merészkedő, páratlanul szórakoztató játékot talál.



Hancu

GRAFIKA	16/25
ZENE/HANG	14/15
JÁTÉKÉLMÉNY	39/40
KATEGÓRIÁN BELÜL	15/15
ÖSSZHATÁS	5/5

P233, 64MB RAM, 150 MB HDD,

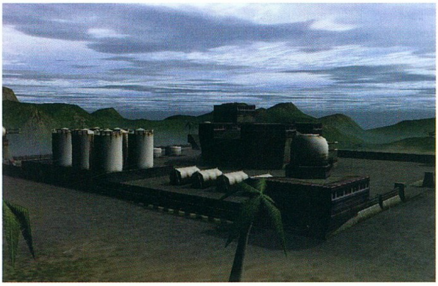
89

HOSTILE WATERS

StartBox

Fejlesztő: Rage
Kiadó: Rage
Web: www.rage.co.uk

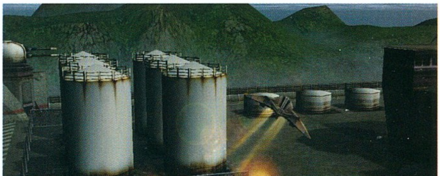
2032. A Föld polgárai végre békében éltek, először történelmünk során. Az emberi faj közös



akarattal kezdett lassan egyetlen néppé összekovácsolódni, együtt építettünk egy szebb, boldogabb jövőt... Amíg el nem kezdődött a bombázás.

A régi rendszer urai – a hatalmuktól megfosztott egykori tőkések, elnökök, uralkodók, a vérszomjas katonai vezetők – sötét szövetségre léptek egymással, hogy visszabillentsék a világot a régi kerékvágásba, a háborúk és a széthúzás keserű szövevényébe, melyben oly vidáman lubickoltak valaha. Az emberiség védtelenül áll, hisz fegyvereink bezúzott maradványai is csupán rozsdalepte fémkupacok már, így úgy tűnik, a gaz ellenség megállíthatatlanul szövögetheti galád terveit a Csendes-óceán általuk alkotott húsz mesterséges szigetén... Ám lent, az óceán mélyén egy majdnem elfeledett fémszerkezet málladozik: az Antaeus, az utolsó Nagy Háborúban kifejlesztett ultramodern cirkáló, fedélzetén mikroüzemmel, mely képes tankokat, támadó helikoptereket, vadászgépeket és fegyvereket gyártani. Legénységével együtt süllyedt el, és senki sem hozta felszínre a Lélekgyűjtő chipeket, melyek az emberek agyába építve haláluk esetén elraktározzák teljes tudatukat. A mélybe küldött aktiváló impulzusok hatására felzümmögnek a szunnyadozó motorok, kiemelik a hadihajót hullámsírjából, és maradék energiájuk utolsó morzsáit felhasználva újraélesztik a legénység egy tagját, testet építve az óceán hordalékaiból egy Lélekgyűjtő köré. A többi chip készen áll, hogy életet leheljen a cirkáló utolsó küldetése során legyártandó támadó járműveibe, amelyek a felélesztett Kapitány parancsnoksága alatt, rendet vágva a mesterséges szigetek között utat találnak majd a támadók központi bázisáig, hogy porrá zúzva azt megmentsék a világot az utolsó fenyegetéstől.

Mondanom sem kell, hogy a mi gyarló testünk lészen az, amit az Antaeus lassan éledező gyártósorai a sodródó tengeri hulladékból összekalapálnak, a szép jövő megmentésének jelentéktelen súlya tehát a mi algákból és moszatokból ácsolt vállunkat nyomja. 20 küldetést kell végrehajtanunk a 20 sziget legyűrése végett, melyek mindegyikén földi és légi egységekkel megtámogatott, jól kiépített fegyverrendszerek várnak repesve reánk. Az események irányítása két színtéren zajlik. Az egyik a hajó parancsnoki hídja, ahol a 3D-ben rajzolt stratégiai térképen az egeret használva könnyedén kijelölhetjük egységeink úti célját, vagy adhatunk ki nekik támadási parancsot az ellenséges célpontokra kattintva. Innen határozhatunk arról is, hogy milyen fajtájú és felszerelésű harci gépet dobjanak össze a „nanobot"-ok, azaz a helyi fegyverkovács manufaktúra tagjai. Rendelkezésünkre állnak a Lélekgyűjtő chipek is, melyekben egykori harcostársaink briliáns gondolatai és tapasztalatai már alig várják, hogy harci járgányainkba plántálva újra kifejezésre juthassanak. Ha közülük egy is beépítésre kerül, az adott egység önálló tevékenységre is képes lesz. Hála a modern technológiának alapanyagokra nincs szükség, a vasak szó szerint „légből kapott" molekulákból állnak össze, csak tiszta energiát kell ehhez gyűjtögetnünk. Erre szolgálnak a Scarab egységek, amelyek a szigeteken szanaszét heverő fémhulladék és az áldásos tevékenységünk hatására képződő parázsló roncsok eltüntetése során felszabadított energiát transzportálják az Antaeusra. Csak egy dolog azonban fondorlatos terveket szövögetni, és barkácsolni a garázsban, előbb-utóbb eljön az ideje kitolni a bringát a napfényre! Itt először az Antaeus fedélzetéről tárul elénk második színtér az előbb említett kettő közül, melynek teljes 3D-s megjelenítéséért olyan grafikus motor felel, amelyet elsősorban a PS 2 magas követelményeit szem előtt tartva fejlesztettek ki. Itt csapatunk azonnal dolga után néz, ha kifundáltunk valamit az előbb a térkép fölé görnyedve, vagy feszülten várakoznak, ha az impresszionista stílus mellett döntöttünk a hadviselés terén. Az irányítás rém egyszerű, könnyen áttekinthető parancspanel segít ebben, vagy használhatjuk az egeret és a billentyűzetet az FPS stílus hagyományait követve, ha manuálisan is bele szeretnénk avatkozni a történésekbe. A kamera ekkor az aktuális verda mögé szegődik, és hűen követi az egér mozgását, hogy semmi se kerülhesse el a figyelmünket. Körbepillantva a látványra nem lehet panasz: a szigetek, épületek és járművek apróle-



kosan kidolgozottak és gyönyörűen elpusztíthatók, a tenger lustán nyaldossa a partvonalat játékosan taszigálva a roncsokat, a napszakok peregnek, az időjárás kényekedve szerint változik, ám ez utóbbi szinte soha nem kapja majd meg az őt megillető figyelmet, mert ugyan ki hujjogna a tengerbe csapó villámok nagyszerűségén, amikor itt Apache helikopterek döngicsélnek minigun fullánkjaikkal döfködve a fejünk körül, amonnan meg újfent Mammooth tankok lánctalpainak baljós csörgését hozza a viharos szél? Tennivalónk lesz bőven, mert még ha Mohamed nem is megy a hegyhez, hanem inkább lepkéket kerget az árnyas lombok alján a lehorgonyzott cirkáló mellett, akkor a hegy előbb-utóbb bizony látogatást tesz nála, és ólmot hoz ajándékba bonbon helyett! A feladat mindig világos, remekül megalkotott animációk fonják egymásba a logikusan felépített történet szálait, de előfordul bizony, hogy amikor már szinte mindent kipipáltunk és épp fellélegeznénk kabinunkban fáradtan a díványra rogyva, sercen a rádió, és a központból jelzik, hogy a műholdak szerint a sziget másik felén előbújt valami bazi nagy, ami nagyon-nagyon, és ha mi gyorsan nem, akkor soha senki... vissza hát a horpadt páncélosokba, folytatódhat a haddelhadd! A játék nem annyira nehéz, hogy ne okozzon sikerélményt a kevésbé tapasztalt harcosok számára, de nem érdemes fejjel menni a falnak, mert az ellenünk küzdő AI azt azért nem hagyja, hogy ne izzadjunk le néhány kilót, amíg felülkerekedünk a harcban. A küldetések fokozatosan nehezednek, az első néhány szolgál arra, hogy nem elkülönülve a többitől lehetőséget adjon a program egyébként sem bonyolult irányításának elsajátítására. A már említett mesterséges intelligencia a mi oldalunkon is harcol (lásd: Lélekgyűjtő chipek), de kétélű ez a fegyver! Ha kiváló helikopterpilótánkat beültetjük az egyik légpárnás páncélosba, előfordulhat, hogy minden energiáját felemészti az összevissza szaladgálás embert próbáló

HOSTILE WATERS

feladata, és közben szitává lyuggatják a mobil, vagy rögzített alapú ágyúk és géppuskák lövedékei, harckocsizó ászunk viszont ehelyett fedezékből fedezékbe száguldva képes lenne ledarálni egyenként az előbbiekben említett célokat megtisztítva az utat a központi épületig. Érdemes tehát előre kifundálni (például a lázlapjuk olvasgatásával), melyik katonánk milyen téren a legjobban használható, mert erre a chipek beültetésekor nincs lehetőség, aztán meg már késő, legfeljebb keserűen somolyoghatunk a zsörtölődő megjegyzéseken, ami ekkor osztályrészünk lészen. Bizony, minden fegyverhordozónk rádióval is fel van szerelve, és katonáink szeretik is hallatni hangjukat! Be nem állna a szájuk a legnagyobb golyózáporban sem, néha többé-kevésbé hivatalos, de leginkább meglehetősen szabad szájú stílusban közvetítik a történteket és kommunikálnak egymással is, ami egyébként nagyban hozzájárul ahhoz, hogy beleéljük magunkat az eseményekbe. Érdemes is odafigyelni rájuk, mert rendszeresen jelentik a járgányuk amortizációjának aktuális mértékét, és ajánlott a nagyon piros státusszal bíró vasakat kivonni az arcvonalból, mert a cirkálón bezúzva azokat visszanyerhetjük a teljes beléjük fektetett energiamennyiséget, így veszteség nélkül újra legyárthatjuk, és azonnal ismét be is vethetjük őket. Ahogy haladunk előre újabb és újabb szigeteket átadva az enyészetnek, mind több fegyver és harci eszköz tervrajza áll rendelkezésünkre ugyan, de a feladat is nehezedik: egyre inkább gyanakodnunk kell arra, hogy az emberi rosszindulaton felül itt mintha valami idegen létforma szutykos keze is kavarná az indulatokat...

Mindig könnyes szemmel rebegek hálát az égieknek, ha valaki veszi a fáradtságot, és újszerű ötletekkel igyekszik felkavarni a PC-s játékpiac sablonosságtól poshadt állóvizét. A Hostile Waterst is ilyen szándék alkotta, akció és stratégiai stíluselemek szerencsés ötvözetévé forrt ki a Rage Software boszorkánykonyhájában. Hatására azok is kénytelenek lesznek bepiszkítani egy kis fegyverolajjal a kezüket, akik egyébként szívesebben irányítják karosszékeik biztonságos mélyéből Siege Tankjaikat, vagy Stormtroopereiket, de (ha többre nem futja) épp csak annyi stratégiai gondolkodásra sarkall, hogy ifjabb Rambó Jánosnak se kelljen feladnia emiatt a golyószórás örömeit. Én nagyon élvezem ezt a játékot, bátran ajánlom mindenkinek!

Ata

KAPCSOLÓDÓ LINKEK

www.antaeusrising.com
www.warrenellis.com

GRAFIKA	22/25
ZENE/HANG	12/15
JÁTÉKÉLMÉNY	36/40
KATEGÓRIÁN BELÜL	14/15
ÖSSZHATÁS	5/5

89

P300, 64MB RAM, 500 MB HDD, D3D

THE SIMS HOUSE PARTY

StartBox

Fejlesztő: Maxis
Kiadó: Electronic Arts
Web: thesims.ea.com/us/

A Sims készítői nem adják fel. Mert hát mi sem egyszerűbb, mint a kiegészítőket gyártani az év játékaként számon tartott életszimulátorhoz, és amint az érdeklődés lankad, piacra dobni azokat. A játék maga valóban nagyszerű, így tehát csak kellő frissítésre van szükség, hogy újra a figyelem középpontjába kerüljön. Már csak az a kérdés, hogy a második kiegészítő tartalmaz-e elegendő újdonságot ehhez.

Az első kiegészítővel szemben, amelybe a dzsinntől a robotig minden bekerült, a második csak a szórakozásra koncentrál. Ez persze még nem jelent feltétlenül egyoldalúságot. Bulizni ugyanis rengetegféleképpen lehet, és a Sims HP becsületére legyen mondva, alaposan körüljárta a témát. Van buli minden mennyiségben és minőségben. Ki- ki vérmérséklete és ízlése szerint eldöntheti, hogy munkába belefásult Simjei hol lazíthatnának egyet: jelmezbál, állófogadás, diszkózene, vízipipás parti a haverokkal, vagy meghitt tábortűz. Lássuk a megvalósítást!

Alighogy eldőlt a szombat esti program, a lelkesedés alábbhagy, és a simek szája sírásra görbül: „Niincs egy rongyom, amit felvegyeeek!". Ha végignézünk szegényes ruhatárukon, be kell látnunk, hogy helyes a bőgés (ez így kész lebőgés:)). A probléma viszont szerencsére könnyen orvosolható. A fiúknak nem kell butikról butikra kísérgetni kedvesüket, és a lányok is meg vannak kímélve a próbafülkék előtti várakozástól, csak az új ruhaládát kell beszerezni. Ebben aztán van minden: jelmezek, diszkó cuccok, fürdőruhák, western szerkók, estélyik. Elég az egyik simet utasítanunk az átöltözésre, a többiek követni fogják, és a szokásos piruettel mind a kiválasztott stílusra váltanak. Így eleve kizárt, hogy az egyik Sim túlöltözze a másikat, viszont olyankor dühítő lehet, mikor csak egyikük ruháját akarjuk lecserélni. Ha mindenki elkészült, irány a buli.

A diszkó berendezéséhez viszonylag sok tárgy közül választhatunk. A világító padló és a spotlámpák megadják az alaphangulatot, és ha a színpad rácsai között egy kellő testi adottságokkal megáldott lány (vagy fiú) riszál, garantáltan felforrósodnak a kedélyek. A nagy álmélkodásban ne feledkezzünk meg róla, hogy a diszkó lényege azért mégiscsak a zene. Mivel a keverőpult nem olcsó mulatság, érdemes először azt beszerezni, és csak aztán szerződtetni a táncoslányokat.

Aki úgy érzi, simjei kiöregedtek már a dübörgő hangfalak világából, elegáns fogadást is rendezhet. Ha a házigazdák el akarják kerülni, hogy a vendégek elfogyott süteményekről és kiürült puncsostálról panaszkodjanak, jobb, ha a parti idejére telefonon rendelnek egy szakácsot is. Ő gondoskodik róla, hogy a büféasztalok dugig legyenek, és a vendégekkel is kedélyesen elbeszélget. Ez nem tartozik a legolcsóbb megoldások közé, de a szomszédok biztosan sárgulni fognak az irigységtől. Ha tovább akarjuk növelni az est fényét, főfogásként tálaljunk pulykát, el lesznek ragadtatva!

Amennyiben simjeid fesztelenebb szórakozásra vágynak, vízipipa mellett is feloldhatják a napi stresszt, és nyakkendőjükkel sem kell bajlódniuk. A fun mutatók percek alatt az egekbe szöknek, és mindenki rázkódik a nevetéstől. Ilyenkor érdemes játszani kicsit a kártyákkal, biztos senkinek nem lesz lámpaláza a közönség előtt. Aki igazán figyelmes, számon tartja a simek szülinapját is, és gondoskodik egy kis pikáns meglepetésről. A hatalmas torta méreteiből egyesek már sejthetik, mi következik. Erotikus live show egyenesen a szülinaposnak. Az ünnepelt nemétől függően rendelhetünk csipke alsóneműs hölgyet, vagy kockahasú szépfiút egy szál csokornyakkendőben. Mivel a profi szórakoztatók nem kis csábítást jelentenek, jobb, ha az összeszokott párok mellőzik ez effajta ünneplést (vagy a párjukat egy időre), különben a csókok után pofonok csattanhatnak.

Akik a természet lágy ölén érzik magukat elemükben, a ruhásládából kotorjanak elő néhány hawaii mintás inget és strandruhát. A korábbi koktélbárhoz újabb bambusz kiegészítőket találunk, így teljes a kollekció. Még a zuhanyfülke is bambuszból készült, és bár a hangulata azt sugallná, mégse próbáljuk kerti zuhanynak használni, a simek túl szemérmesek az ilyesmihez. Ha este lehűlt a

levegő, folytathatjuk a szabad ég alatt a bulit, csak tábortüzet kell rakni. Nincs is romantikusabb, mint lobogó tűz mellett gitározni, történeteket mesélni, vagy akár csak szalonnát sütni.

Ha valaki a vadnyugatra vágyik, öltöztesse cowboy cuccba simjeit (már csak a rózsaszín veszkócsizma puszta látványáért is megéri), és rendezzen be egy igazi westernfilmbe illő ivót. Itt aztán torok nem marad szárazon. Ha nem akarsz ennyire belemerülni a részletekbe, egy műbikával is kellő ízelítőt adhatsz simjeidnek a rodeóból, ráadásul body pontjait is növelheted. A kezdőknek azért ajánlom, hogy a nehézségi fokokkal bánjanak óvatosan, ha nem akarnak fejjel landolni a bámészkodó tömeg előtt.

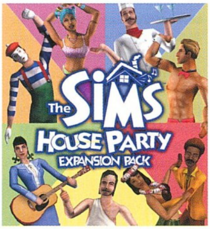
SOK HŰHÓ...

Nekem a második kiegészítő kiadása kicsit olyan „Még ki lehet préselni valamit ebből a játékból" hatású. Már az első kiegészítő is a szürke hétköznapok ellensúlyozására törekedett, és ezen a téren valóban van mit fejleszteni, tehát a második alapgondolata önmagában nem rossz. Ami viszont a kivitelezést illeti, szerintem alulmúlja az előzőt. Néhány új tárgyon kívül a kínálat nem túl sok mindennel bővült. Az a pár újdonság pedig, melynek esetében nem csak a view az egyetlen választható lehetőség, siralmasan hamar kiismerhető. Semmi izgalom, vagy váratlan fordulat, nem robbannak kerti törpék, és nem ugranak ki a fali képből bohócok. A három új karakter pedig (két táncos és a szakács) kb. akkora jelentőségű, mint a mosdót takarító szobalány. Semmilyen kapcsolatba nem léphetünk velük, és nincsenek kihatással az életünkre (nem úgy, mint a dzsinn varázslatai, melyektől leégett a fél nappali). Olyan izgalmakat is hiába keresünk, mint mikor ifjú kémikusunk először hajtotta le a saját készítésű zöld lötytyöt, és vártuk az eredményt. Nincsenek új karrierek sem új területek. A hibák viszont maradtak. Továbbra sem elég széles egy-egy stílus bútorválasztéka (hacsak nem az eklektikus stílusú lakberendezés a cél.). Kicsit ront a bulihangulatón, hogy a korábbi kötöttségekhez tartanunk kell magunkat. Például, hogy simjeink nem vándorolhatnak kedvük szerint a térképen. A kijelölt terület a behatárolt életterük. Vagyis hiába álmodozik valaki arról, hogy egy hatalmas diszkót felépít, mert a felhúzott épület egyben a simek lakásaként is funkcionál. Nekik pedig zuhanyozni kell és aludni, nem beszélve a képességfejlesztésről, amihez szintén diszkóba nem illő tárgyak szükségesek.

Persze összességében nincs baj a kiegészítővel, valóban sok variációt vonultat fel a szabadidő eltöltéséhez, és hiánypótló a vendégek szórakoztatásában is. Eddig, ha házibulit rendeztünk, bizony sokszor előfordult (főleg, ha nagyobb társaságot hívtunk meg), hogy nem tudtunk érdemben foglalkozni mindenkivel. A vendégek unalmukban WC-re jártak, az órájukat bámulták, majd csalódottan hazamentek. Mi pedig hiába hívtuk őket telefonon, csak hosszas erőfeszítés árán sikerült őket újra házunkba invitálni. A társas kapcsolatok ápolása pedig a simek boldogulásának elengedhetetlen feltétele. E nélkül nincs szakmai előremenetel, sem fizetésemelés. A barátokkal tehát foglalkozni kell. Eddig is volt erre lehetőség, de nem túl sokféle, és gyakran csak egy vendéget tudtunk a kiválasztott tárggyal lekötni (sakk, biliárd kosárlabda). Az új kiegészítőben szereplő tárgyak viszont valóban több résztvevős szórakozási formák, mint például a kártya, vízipipa, vagy akár a tábortűz.

A vendéglátás másik sarkalatos pontja az étkezés. Éhgyomorral ugyanis a vendégek bármilyen izgalmas játékra hamar ráunnak, és ha nem tálalunk fel kellő gyorsasággal valamit, hazamennek. Korábban az ilyen meghívások előtt órákat töltöttünk a konyhában, vagy jobb híján pizzát rendeltünk, de ilyenkor is fennállt a veszélye, hogy aki későn kapott észbe, bizony hoppon maradt, és korgó gyomorral nézhette, ahogy a többiek jóízűen falatoznak. Az új kiegészítővel ilyen többet nem fordulhat elő. A megrendelt partiszerviz igazi terülj-terülj asztalkámmal kápráztatja el az egész vendégsereget.

A Sims HP hiányosságai ellenére rendkívül hasznos, és valóban sok ötletet tartalmazó kiegészítő. Kezdeti csalódásunk fő oka valószínűleg az, hogy az eredeti játék annyira ötletes és annyi új lehetőségre és bővítésre ad kiváló alapot, hogy az embernek meglódul a fantáziája. De ha beletörődünk, hogy a kiegészítő nem képes minden elképzelésünket valóra váltani, észre fogjuk venni a SimsHP pozitívumait is, és elismerjük, hogy egyetlen igazi Sims-rajongó gyűjteményéből sem hiányozhat.



Vera

KAPCSOLÓDÓ LINKEK

www.simzonline.com
www.horizon-nm.com/simsstuff

GRAFIKA	22/25
ZENE/HANG	13/15
JÁTÉKÉLMÉNY	30/40
KATEGÓRIÁN BELÜL	12/15
ÖSSZHATÁS	3/5

P300, 64MB RAM, 300 MB HDD, D3D, SIMS

80

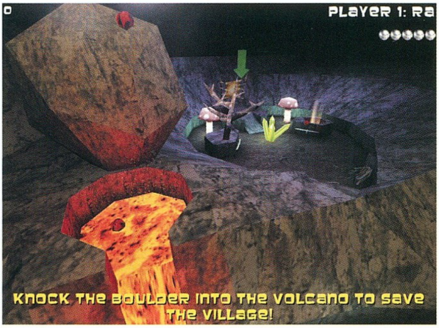
ADVENTURE PINBALL

StartBox

Fejlesztők: Digital Extremes
Kiadó: Electronic Arts
Web: pinball.ea.com

Valamikor az 1985-ös év derekán a ZX Spectrumom fóliabillentyűzete elérte tűréshatára legvégét, és úgy döntött, hogy a Z és az M billentyűk attól kezdve nem elérhetők számomra. Hosszú vándorútra keltem tehát, és estefelé egy felettébb kétes kinézetű szervizben kisebbfajta vagyon leperkálásával életet leheltettem a gépembe. Canossa-járásom okozója a Macadam Bumper nevű program, a flipper játékok első élvezetes és használható képviselője volt. Telt-múlt az idő, meglódult a számítástechnika, és egyszer csak arra eszméltem, hogy egy Amiga előtt ülök és hárman fognak le, nehogy kárt tegyek a gépben egy csúfosan elvesztett flipper menet végén. Később, amikor az Amigám „piacra került", az újdonsült tulajdonos-jelölt kissé bizalmatlanul próbálgatta a billentyűzetet. Valami nem stimmel, ez a két szélső gomb mintha kissé gyengébb volna – mondta, de végül hagyta rábeszélni magát a boltra. Az évek azóta egyre gyorsabban szállnak, már öt alkalommal kellett toldozgatnom-foldozgatnom a PC-met, hogy éppen alatta kulloghassak a mindenkori közepes konfigurációnak. Flipperek is fordultak meg nálam szép számmal, de egy kivétellel (Balls of Steel) azt lehet mondani róluk, hogy csicsásak voltak ugyan, de nem volt igazi kihívás bennük. Mostanáig…

Az év elején röppent fel először a hír: az Electronic Arts több szempontból is szokatlan, erőteljesen sztori-centrikus flippert kíván piacra dobni. Ez a tény már eleve ígéretessé tette számomra a majdani portékát, ám a meglepetés csak ezután következett: a fejlesztők a flippert az Unreal Tournament motorjára kívánják építeni. Többen kételkedve fogadták a hírt, számomra viszont megvalósulni látszott a régi álom: valósághű, élettel teli, térben mozgó asztal sok-sok izgő-mozgó ketyerével. Megjelentek az első hivatalos képek a játékról, és a korábbi szkeptikusokon is izgatottság lett úrrá. Végül a mű megérkezett, lássuk tehát, hogy megérte-e várakozni rá.



A játék alaptörténete egy ősi térképről szól, amely generációkon át vándorolt apáról fiúra. A térkép egy - a mai világtól teljesen elzárt - szigethez, valódi földi paradicsomhoz mutatja az utat. Békében és tökéletes harmóniában éltek itt dinoszauruszok és vadászgató emberi törzsek egyaránt, köszönhető mindez a hegy tetején álló, mágikus tulajdonságokkal felvértezett totemoszlop óvó szemein át vizslató védelmező istenségnek. Nemzedékek őrizték e sziget létezésének titkát, a természet talán utolsó érintetlen bástyáját. Ám semmi sem tarthat örökké! A totemoszlop szemeit reprezentáló drágakövek elvesztek, és vele a paradicsomi béke is. Vulkánok törtek ki, és az állatok, különösen a nagyvadak, egyre agresszívebbé váltak. Mivel mi vagyunk a sziget titkát őrző család éppen soron levő képviselői, kézenfekvő az atyai elvárás: találjuk meg a totem szemeit, és állítsuk helyre a békét. Feladatunk eredményes végrehajtásához kilenc, egyre nehezedő flipperasztalon kell helytállnunk:

1. **Ooga's house** – ezen a bemelegítő pályán egy kis kertészkedés és némi testőrködés vár ránk. Meg kell öntöznünk Ooga eperültetvényét, valamint el kell riogatnunk a cápákat újdonsült bennszülött ismerősünk portája elől. Az öntözéshez meg kell nedvesíteni

befelé ólálkodó óriás rákot népes famíliájával egyetemben. Ezen kívül alkalmunk nyílik végre visszajuttatni a szobor szemeit is visszaállítva ezzel a természet békéjét, harmóniáját.

Az Adventure Pinball – Forgotten Island a sztori módon kívül játszható külön asztalonként is, mint hagyományos flipper (ez esetben elért pontjaink függvényében oldhatjuk fel sorra a lezárt asztalokat), továbbá támogatja a csoportos versengéseket is.

a flippergolyót, és azzal megcélozni az ültetvényt. Vigyázzunk azonban a frissen kikelt eperpalántákra, ne nagyon hengergessük meg őket.

2. **T-Rex Rampage** – feladatunk egyszerűen a menekülés a félelmetes T-Rex kopár, fosszilis leletekkel és lávakatlanokkal tarkított völgyéből. Az asztalt ezúttal is, mint minden pályán, több részre osztották, és az ezek közti áthaladás érdekében apróbb feladatokat kell elvégeznünk, amelyekre a játék látványos, zöld nyilakkal figyelmeztet. A kijárat észak felé található.

3. **Volcano Mountain** – ez már Indiana Joneshoz méltó feladat! Meg kell védenünk a vulkán lábánál fekvő kis falut a kitörni készülő tűzhányó végzetétől úgy, hogy egy sziklával elzárjuk a láva útját.

4. **Vertigo Peak** – a kedvencem. Gyönyörű pályán vagyunk, ahol vízesésen alácsorogva, illetve gejzíreket ágyúként alkalmazva kell különböző magasságokban elhelyezkedő szigetek között lavíroznunk egészen a kijáratáig. Ez így talán egyszerűnek tűnhet, de biztosíthatok mindenkit, nem az. Nincs ugyanis felemelőbb érzés annál, amikor valamelyik részfeladat teljesítése előtt egy lépéssel az emberfia visszacsobban egy vízesésen a kínkeservvel elhagyott korábbi szigetre! A víz ábrázolását és az Unreal motor viszonyát pedig nem kell ecsetelnem, a látvány pazar.

5. **Mountain Climber** – egy kis hegymászósdi flipper kivitelben, némi interaktivitással megspékelve. Ide talán az egyik örökbecsű magyar film idézete illik: „Terveink, mint hósipkás csúcs. De feljutottunk! Azonban ne elégedjünk meg elvtársak, célunk a BOJTRA feljutni!".

6. **Ice Mountain** – felértünk a csúcsra. Az időjárás kissé zord errefelé, siessünk tehát mihamarabb tovább. A pálya kijáratához meg kell olvasztanunk az elzáró jégfalat.

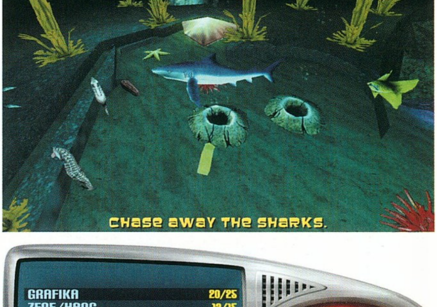
7. **Looney Lagoon** – Célunk kalandos úton feljuttatni a golyót a lagúna aljából a hegyoldalon várakozó Ooga barátunkhoz, aki azt egy barlangba továbbítja. Feladatunk eléréséhez vízesést kell manipulálnunk, növényt kell termesztenünk és még egy kisebbfajta hegy méretű dinoszauruszt is élelemhez kell juttatnunk. Ugye milyen egyszerű?

8. **Mystic Cave** – Ooga barátunk és húga egy gonosz pókoktól hemzsegő barlangban rekedtek kristálygyűjtögetés közben. Szabadítsuk ki őket szorult (pontosabban ragadt) helyzetükből azáltal, hogy fényárba borítjuk a sötét barlangot! Nincs más dolgunk, mint a prizmaként működő kristályokról leverni a rájuk rakódott kőzetet, a többit a napfényre bízhatjuk.

9. **Fossil Beach** – elérkeztünk a kaland végéhez, ahol is el kell zargatnunk a falut ostromló néhány ragadozót és a tenger felől

A zene kellemes és jól beleolvad a játékba, szinte észrevehetetlen. A hanghatások szépen szólnak, a T-Rex színrelépésekor például kifejezetten félelmetesek. A grafikára véleményem szerint nem lehet panasz, a módosított Unreal motor ma még mindenféleképpen versenyképes. Apró negatívumként azért megemlíteném, hogy a program csak 1024X768-ban és fölötte lesz igazán szemet gyönyörködtető, kisebb bontásban a színpompás képernyők kissé zajosnak hatnak. A nagyobb bontásban történő futtatás viszont értelemszerűen némi plusz erőt igényel a számítógéptől, de ez manapság már természetes jelenség. Egyébként is, itt a P4, meg mindenféle zengzetes nevű RAM modulok, új generációs grafikus kártyák és a hozzájuk tartozó lapos monitorok. Előbb-utóbb csak lemegy az áruk, és újra lehet építeni a vasat. Én mondom, a legstabilabb alkatrész a számítástechnikában a billentyűzet! Csak ez a frányа két szélső Shift billentyű, ez ne lenne ilyen bizonytalan nálam mostanság…

Beton



KAPCSOLÓDÓ LINKEK

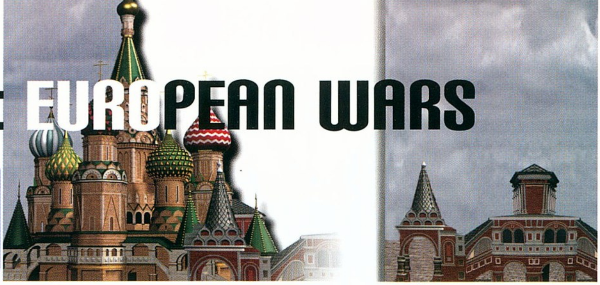
www.digitalextremes.com
www.ea.com

GRAFIKA	20/25
ZENE/HANG	13/15
JÁTÉKÉLMÉNY	36/40
KATEGÓRIÁN BELÜL	12/15
ÖSSZHATÁS	4/5

85

P300, 32MB RAM, 300 MB HDD, D3D, 3DFX

COSSACKS: EUROPEAN WARS



StartBox

Fejlesztő: GSC
Kiadó: CDV
Web: www.cossacks.de

Az Ensemble Studios 2D-s stratégia játéka (Age of Empires 2) immár két éve háboríttatlanul uralkodik a valósidejű történelmi stratégiák piacán. Az ukrán fejlesztőcsapat, a GSC azonban a fejébe vette, hogy letaszítja trónjáról a Microsoft üdvöskéjét. A fejlesztés 1998-ban indult, s csak most fejeződött be. A készítők kezdetben úgy gondolták, hogy csak az ukrán történelmet veszik alapul, de szerencsére időközben rájöttek, hogy sokkal nagyobb sikert érhetnek el, ha kibővítik a játékot, s Európa többi országa is szerepet kap. Összesen 16 nemzet került be a végleges változatba, ez mindenféleképpen dicséretet érdemel.

A TÖRTÉNELMI HÁTTÉR

A Cossacks a XVII. és a XVIII. században játszódik. Ebben a két évszázadban szinte nem volt olyan év, melyben ne gyilkolta volna egymást néhány nagyhatalom. Itt volt mindjárt a 30 éves háború (1618-1648), amelyben a fanatikus hívők halomra ölték egymást a vallás nevében. Erre az időre tehető az angol és a holland flotta küzdelme a Karib-tengeren, valamint a kalózok virágkora. A világ másik felén ezzel egy időben az orosz állam vívta élethalálharcát a tatár és a török betolakodókkal. Az orosz sztyeppék szomszédságában az ukrán nép próbálta magáról lerázni a lengyel feudális urak igáját. A játék hadjáratai ezeket az eseményeket dolgozzák fel küldetések formájában. Minden hadjárat nyolc-kilenc küldetésből áll. Emellett lehetőségünk nyílik a történelem híres csatáinak lejátszására is az egyjátékos küldetések keretében. Időhiány miatt sajnos a küldetésszerkesztő kimaradt a játékból, viszont a véletlenszerű térképgenerátor gondoskodik arról, hogy ne legyen két hasonló pálya. Külön hangsúlyoznunk kell a többjátékos üzemmódot. A játék megjelenése óta óriási csaták zajlanak az interneten. Egyszerre nyolc játékos küzdhet egymás ellen helyi hálózaton vagy az interneten keresztül. Gyakoriak az olyan versenyek, melyekben a különböző országok csapatai összemérik az erőiket.

GRAFIKA

Aki az Age of Empires 2 grafikáját felül akarja múlni, annak bizony alaposan fel kell kötnie az alsóneműjét. Ez volt az egyik olyan pont, ahol a Cossacksnak nem sikerült felülmúlnia a nagy elődöt (bár ez csak az én személyes véleményem). Igaz ugyan, hogy a felbontást felnyomhatjuk egészen 1600*1200-ig, viszont ekkor a játék sebessége látványosan lelassul (1024*768-ban tökéletesen élvezhető). A Cossacksban az egységek sprite-okból állnak, ami lehetővé teszi azt, hogy egyszerre hatalmas tömegek jelenjenek meg a képernyőn. Az AoE2 több száz fős csatáival ellentétben a Cossacksban közel 8000 egység eshet egymásnak (számottevő sebességcsökkenés nélkül). Külön öröm, hogy a készítők végre ügyeltek a részletekre is. A hajók kidolgozása elképesztően jól sikerült, simán lekörözi az erre szakosodott Age of Sail 2-t. A hajók visszatükröződnek a vízben, s a tengeri ütközetek kirobbanásakor láthatjuk, amint a célt tévesztett ágyúgolyók becsapódnak a vízbe a hajótörzs mellett. Találat esetén kisebb robbanás rázza meg a hajótestet, s a fedélzetből kirobbant fadarabok szanaszét repülnek. Nincs ez másképp a szárazföldön sem. A búzatáblák kalászai és a tornyokat díszítő zászlók békésen lengedeznek a szélben, a felgyújtott épületek először csak füstöt okádnak magukból, majd kis idő elteltével a tetőszerkezet is lángra kap, végül az egész épület romba dől.

A különböző nemzetek épületei és egységei természetesen más grafikát kaptak. Az angolok városháza például a Big Benre hasonlít, a török épületeken viszont felfedezhetjük a keleti építészet stílusjegyeit.

FIZIKA

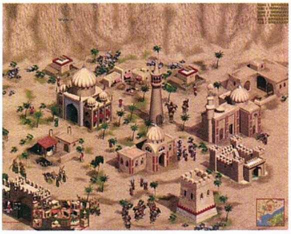
A 3D-s motornak köszönhetően a fizika is szerepet kap a Cossacksban. Az egységeink bizony lelassulnak hegymenetben,

viszont ha elérik a magaslatot, akkor a tüzérség jóval távolabbi célpontokat is képes lesz eltalálni. A tüzérség jóval nagyobb sebzést okoz sziklás terepen, mivel a sziklák közt robbanó lövedékek erejét nem tompítja semmi (sőt, még a kőszilánkok is növelik a pusztítást). Pont ellenkező a helyzet a mocsarakban: a nedves föld lefojtja a robbanást, így csökkenti a tüzérség hatékonyságát.

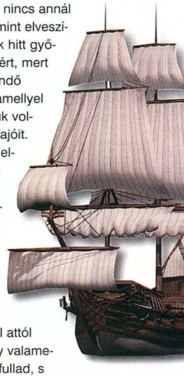
Az AoE sorozat egyik óriási hibája is javításra került. Mindig is jót nevettem, amikor a szablyákkal felfegyverzett harcosaim szép lassan képesek voltak lerombolni még a masszív kővárakat is. Ez lehetetlen a Cossacksban, a kőből készült erődítményeket csak tüzérséggel vagy gránátosokkal lehet megsemmisíteni.

A GAZDASÁG

A háborúhoz szükséges gazdasági háttér megteremtése életbevágóan fontos. Összesen hat nyersanyag áll a rendelkezésünkre, ezekből kell a parasztjaink segítségével minél többet felhalmoznunk. A legfontosabb természetesen az arany. Ebből finanszírozzuk a katonaságot, fizetjük az idegen zsoldosokat, s támogatjuk a fejlesztéseket. Abban az esetben, ha kifogyunk belőle, a zsoldosaink fellázadnak, s bizony még az is megtörténhet, hogy ellenünk fordulnak. A flottánk hajói különbözőképpen reagálnak a pénzhiányra. A fregattok legénysége például nem lesz hajlandó harcolni. A sztrájk még akkor is tart, amikor az ellenséges naszádok tűz alá veszik a béna kacsaként vesztegló hajóinkat. A legnagyobb tűzerőt képező csatahajók legénysége nem ennyire buta, ők szépen fellázadnak, s az egész hajót az uralmuk alá veszik. Önállóan tüzelnek minden hajóra, legyen az akár barát vagy ellenség (nyertem meg úgy csatát, hogy a fellázadt csatahajók elintézték maguktól az ellenséges flottát). Régi aranyszabály, hogy a katonaság csak akkor ütőképes, ha tele van a gyomra. Nincs ez másképp a Cossacksban sem, ezúttal is gondoskodnunk kell az élelmiszertermelésről. Ezt kétféleképpen végezhetjük el. A malmok építése után búzamezőt vethetünk, mely folyamatosan biztosítja az élelemtermelést (feltéve, ha elég paraszt dolgozik a mezőkön). A kikötő megépítése után halászhajókat építhetünk, melyek automatikusan növelik az élelmiszerkészletünket, míg valaki el nem süllyeszti őket.



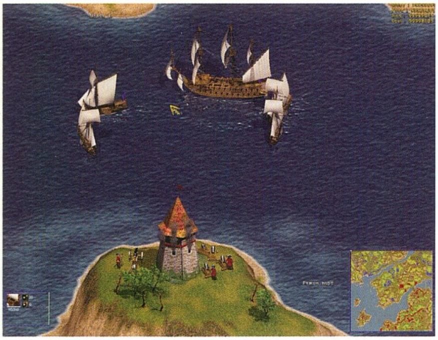
Az épületek megépítéséhez fára és kőre lesz szükségünk. Faanyagot az erdőkből szerezhetünk be, követ meg a felszíni kőfejtőkből. E téren sem nélkülözhetjük a parasztok segítségét. Nagy könnyebbséget nyújthat az erdő, illetve a kőbánya mellé telepített raktár (storehouse), mely megkíméli a munkásokat a hosszú gyaloglástól. A felszín alatti bányákból szerezhetjük be a háborúhoz elengedhetetlen szenet és vasércet. Ezek mennyisége csatában folyamatosan csökken, hiszen a tüzérség, a hajók, sőt még a muskétások is ezt a két nyersanyagot használják fel, amikor tüzet nyitnak az ellenfélre. Minden nagyobb csata előtt gondoskodjunk megfelelő mennyiségű vasércről és szénről, hiszen nincs annál bosszantóbb, mint elveszíteni a biztosnak hitt győzelmet csak azért, mert nem volt elegendő ágyúgolyónk, amellyel elsüllyeszthettük volna az ellenfél hajóit.



Az AoE-től eltérően a nyersanyagok nem fogynak ki, korlátlanul bányászhatjuk őket. Ez alapjaiban változtatja meg a stratégiánkat, hiszen nem kell attól tartanunk, hogy valamelyik bányánk kifullad, s nem tudunk több egységet kiképezni. Minden felszín alatti bányát kibővíthetünk így növelve az ott dolgozó munkások számát. A hadjáratok során gyakran kerülünk olyan területre, ahol nincs bánya. Ilyen esetben a nyersanyagok beszerzésének egyetlen módja a kereskedelem. Ehhez szükségünk lesz piacra, ahol a felesleges nyersanyagainkat be tudjuk cserélni a hiánycikkekre. Ezek nagyon nehéz küldetések, hiszen bizonyos típusú nyersanyagok nem termelődnek folyamatosan, így állandóan résen kell lennünk, nehogy kifogyjunk belőlük. Célszerű munkások egész hadát ráereszteni a meglévő nyersanyagok beszerzésére, hiszen a folyamatos utánpótlást biztosítanunk kell.

FEJLESZTÉSEK

Nem maradhatott el természetesen a fejlesztési rész sem. A reneszánsz kora hozta a történelem eddigi legnagyobb tudományos felfedezéseit, s az emberiség - jó szokásához híven - ezt remekül ki is használta, főként a háborúkban. A Cossacksban közel háromszáz találmányt alkalmazhatunk. Először is építenünk kell egyetemet, ahol tudósaink a megfelelő mennyiségű nyersanyagok felhasználásával kifejlesztik az új technikai vívmányokat. A fejlesztés időtartama na-



gyon rövid, nem kell perceket várnunk, mint az AoE sorozatban. Helyhiány miatt persze nem tudjuk felsorolni az összes felfedezést, de nem is nagyon lenne értelme, hiszen a Cossacks fel lett szerelve egy minden részletre kiterjedő enciklopédiával, melyből mindent megtudhatunk. Ez sajnos egyelőre csak az angolul beszélőket vigasztalja, de ha hinni lehet a kósza pletykáknak, akkor a játék teljes magyarítása is tervbe van véve.

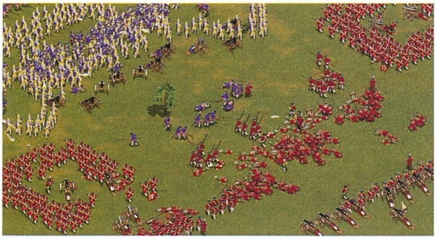
A HADSEREG

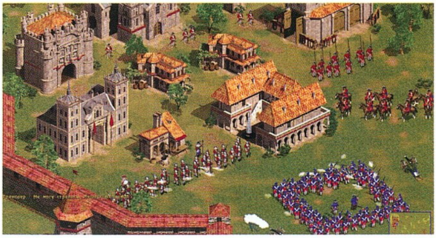
A hadseregünket alapvetően négy nagy csoportba oszthatjuk. A gyalogosok közé soroljuk a távolsági fegyverrel ellátott csapatokat, a gránátosokat és a közelharcra specializálódott haderőket. Új egységként megjelentek a tisztek és a dobosok is. Az ő feladatuk a katonák kordában tartása, s a különféle formációk kialakítása. Amennyiben idegen zsoldosokat bérelünk fel, akkor nem árt egy erőskezű tiszt a közelükben, különben fellázadnak.

Vitathatatlanul a kor egyik legerősebb fegyverneme a lovasság, mely gyorsasága és ütőképessége révén iszonyatos pusztításra volt képes. A két évszázad véres háborúiban komoly szerepet kapott a tüzérség is, mely óriási fejlődésen ment keresztül a lőpor feltalálása és az első, kezdetleges ágyúk óta. Néhány jól irányzott sortűz egész osztagokat képes kivonni a forgalomból. A hagyományos ágyúk a távoli célpontok ellen rendes vasgolyókat lőttek ki. Ez a tény szinte használhatatlanná tette őket közelharcban. Most viszont alapvetően megváltozott a helyzet, az ágyúk közvetlen veszély (gyalogsági támadás vagy lovasroham) esetén automatikusan átváltanak kartácsra, mely

szörnyű pusztítást végez az ellenfél sorai között. Pozitív újítás viszont az, hogy a védtelenül hagyott tüzérséget elfoglalhatjuk. Ehhez az kell, hogy az összes katonát megöljük, aki az ágyúk közelében tartózkodik. Ez igaz az ellenfél parasztjaira és a civil épületeire is. Az utolsó nagy haderőnem a flotta. A halászbárkák és a szállítóhajók fegyvertelenek, így megfelelő védelmet kell számukra biztosítanunk. A könnyű és gyors kis jachtok inkább felderítő szerepet töltenek be, semmi esélyük sincs a komolyabb hadihajókkal szemben. A következő lépcsőfok a gálya, mely kétféle tüzérséggel is el lett látva. Közelharcban a fedélzeten lévő ágyúkra támaszkodik, viszont a távoli célpontokat a mozsárágyúival semmisíti meg. Ezt követik a fregattok, melyek már igen komoly tűzerőt képviselnek. A tengerek igazi urai azonban a csatahajók. A gond csak az velük, hogy a fenntartásukhoz iszonyatos mennyiségű aranyra lesz szükségünk, tehát csak a leggazdagabb nemzetek engedhetnek meg maguknak több csatahajót. Sajnos a sérült hajókat nem tudjuk kijavítani (ez újabb negatívum a Cossacksban).

A diplomáciai központokat megépítve lehetőségünk nyílik idegen országbeli zsoldosok felfogadására (persze megfelelő mennyiségű arany ellenében).





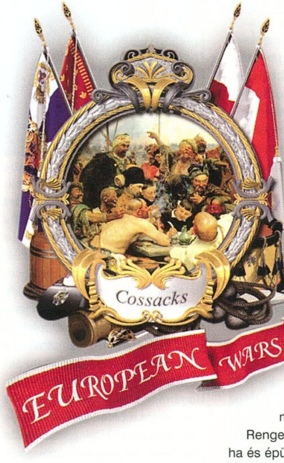
Minden nemzet rendelkezik bizonyos számú különleges egységgel. A mi feladatunk az, hogy ezeket az előnyöket kihasználjuk. Minden egységnek megvan a maga erős, illetve gyenge pontja.

A MESTERSÉGES INTELLIGENCIA

Ezen a ponton a fejlesztők sajnos elbuktak. A Cossacks MI-je csapnivaló, s ezt a Black & White mellett egyetlen játéknak sem lenne szabad megengednie magának. A tengeri ütközetek során rendszeresen előfordult az a helyzet, hogy a csatahajók bőszen lőtték egymást a sziget partjainál, viszont az összes lövedék a két hajó között emelkedő dombocskába csapódott. Egyik kapitánynak sem jutott eszébe, hogy odébb navigálja a hajókat, s ezzel növelje a találat esélyét. A gép ellen játszva könnyedén diadalmaskodhatunk, ha a muskétásainkkal egyenként leszedjük az embereit. Ilyenkor eszébe sem jut támadni, szépen megvárja, míg az összes emberét elintézzük a távolból. Ez borzasztóan zavaró, s nem is nagyon értem, hogy maradhatott ilyen hiba a végső változatban.

A JÁTÉKMENET

Az említett hibák ellenére azonban a Cossacks meglepően jól játszható. Igazából a hadjáratok küldetéseit teszteltem, de e téren szavam sem lehet. Az biztos, hogy a készítők a tapasztalt játékosok igényeit tartották szem előtt, hiszen a játék igen nehéz lett. A küldetések meglehetősen változatosak, mindig találunk valami cselt, mely segítségével könnyebben meg tudjuk oldani a kijelölt feladatokat. Menet közben a parancsok gyakran változnak, sőt, többször kapunk alküldetéseket is. Ezeket nem fontos teljesíteni, viszont siker esetén a jutalmunk nem marad el (s ez nagyban hozzájárulhat a győzelmünkhöz). Sajnos az egységeink nem kapnak tapasztalati pontokat, s nem vihetjük át őket a következő pályára. Ennek ellenére szinte lehetetlen letenni a játékot, gyakran kaptam magam azon, hogy hajnali három órakor még mindig a gép előtt ülök, s kétségbeesetten próbálom meg visszaverni az ellenfél támadásait.



ÉS HOGYAN TOVÁBB?

A megjelenést követő siker felvillanyozta a készítőket. A megérdemelt pihenés helyett újult erővel vetették bele magukat az utómunkálatokba, s ha hinni lehet a híreszteléseknek, akkor ennek eredményét augusztusban viszontláthatjuk egy kiegészítő lemez formájában. Az ebben megjelenő új nemzetek között már Magyarország is szerepel (négy további mellett). Új hajótípusok is terítékre kerültek, köztük Nelson admirális híres Victoryja.

Rengeteg új egység, egyenruha és épület is tervbe lett véve. A GSC programozói augusztus végére ígérték a kiegészítőt. Persze nem ez az egyedüli project, melyen dolgoznak. Gőzerővel folynak a munkálatok a következő játékon, mely a Cossacks továbbfejlesztett motorját használja. A pletykák szerint ez az új RTS az amerikai kontinensen játszódik, s minden tekintetben lekörözi az elődjét. A tervek szerint a harc négyszer akkora térképeken folyik majd, egyszerre 16000 egység részvételével. Tervbe vették a lovasság megreformálását is, az új játékban a gyalogsághoz hasonlóan őket is rendezett oszlopokba állíthatjuk.

A VÉGSŐ KONKLÚZIÓ

A Cossacks minden dicséretet megérdemel. A bosszantó hibák ellenére igazán élvezetes játék, s a történelmi alapokon nyugvó, valós idejű stratégiák között kiemelkedő helyet szerzett magának. Az első visszajelzések alapján a fogyása hihetetlenül jó, néhány országban az eladási listák elejére ugrott fel. Véleményem szerint aki ezt a játékot megveszi, az hosszú időn keresztül hozzá sem nyúl más RTS-hez. Az internetről naponta lehet letölteni új pályákat és kiegészítőket. Ez a lehetőség gondoskodik arról, hogy még hosszú hónapok múlva se unjuk meg ezt a remek programot.

Mocsy

KAPCSOLÓDÓ LINKEK

www.cossacks.4players.de
www.gsc-game.com
www.cdv.de

GRAFIKA	22/25
ZENE/HANG	13/15
JÁTÉKÉLMÉNY	37/40
KATEGÓRIÁN BELÜL	14/15
ÖSSZHATÁS	4/5

P200, 32MB RAM, 200MB HDD

90

OUTLIVE

StartBox

Kiadó: Take 2 Interactive
Fejlesztő: Continuum Entertainment
Web: www.continuum.com.br

1998 volt az év, amelyben napvilágot látott az a játék, amely mindmáig felülmúlhatatlan sikereket ér el világszerte. A címe Starcraft. Mindenki nyugodt szívvel egyetérthet velem, amikor azt mondom, hogy az SC valóban a legjobb, hiszen kiegyensúlyozottsága és pergő ritmusú játékmenete még a gyengécske – azaz elavult - képfelbontás mellett is kárpótolni tudja fanatikusait. Pedig már az idő alaposan eltelt a megjelenés óta, 2001-et írunk, de még mindig csak ott tartunk, hogy talán a Red Alert 2 közelíti csak meg a trón jogos tulajdonosát. Nemrég hallottam azt a hírt valahol – pár szó erejéig még hadd maradjak az ősnél -, hogy Dél-Koreában a program olyannyira népszerű, hogy nemcsak hogy minden sarki internetes kávézó hangos az „En Taro Adun" felkiáltásoktól, de műsorváltozás miatt képesek voltak Starcraft meccseket leközölni a helyi tévéadóban.

Ezek után nem hinném, hogy valaha ekkora rajongóközönségre pályázhatna bárki is. De még csak megközelíteni se nagyon lehet azt a sikert, amelyet a Blizzard csodája magáévá tudhat, de azért akadnak próbálkozások, amelyek között több a felejthetőbb, mintsem az érdekesebb darab. Ilyen az Outlive is. Szürke kis pont a nagyok mellett, amely még jó szívvel is csak erősen közepes értékelést szerezhet magának. Klón, amely már szemtelenül sokat enged meg magának, és szinte egyetlen eredeti ötletet sem tartalmaz. Viszont ha nem vagyunk túlságosan szigorúak hozzá, még az is előfordulhat, hogy megtetszik néhányotoknak, és akkor sikítva kérdezitek: miket írok én itt összevissza? De én nem engedtem a szorításból, s mivel a játék még csak nem is titkolja szándékát, miszerint trónfosztásra készül, illetve egy sikeres játék alapjaira építve keresi magának meg a vásárlóközönségét, ezért úgy néztem rá, mintha Blizzard-programot tesztelnék – kritikusan. Pedig az előzetes képek sok jót ígértek, mégis a kóstolónál derült csak ki, hogy valami alaposan hiányzott a „főzés során". Lássuk, mi is volt az.

JOBB ÉS ROSSZABB ÖTLETEK

Ha valaki a történetre is kíváncsi, akkor jobban teszi, ha kitalál magának valami izgalmasabbat, mert az Outlive-ét nem igazán lehetne annak nevezni. A 21. században járunk, amikor is már teljesen kimerítettük a Föld nyersanyagkészleteit, ráadásnak pedig terroristatámadások miatt a fél világ lángban áll.

Javában dúl a káosz, amikor is a vezetők megelégelik mindezt, s felgyorsítják genetikai és robotkutatásaikat. Ekkor pedig történik valamiféle szokásos bibi, és már áll is a bál. Egyszóval két „faj" küzd a fennmaradásért, az emberiség és a robotok. Ennyi, pont. No, de lépjünk gyorsan tovább ezen!

Először is lássuk a grafikát! A bevezető animációval jobban jártok, ha továbbnyomjátok, sok fintortól kímélitek meg magatokat. Viszont a menükkel és az állóképekkel nem akadt semmiféle gondom, még azt is mondhatnám rájuk, hogy szépek. Hasonló mód, mint magával a játék grafikájával, amelyre majdhogynem a kiváló minőség jelző is ráillene. Igaz ugyan, hogy csak kétféle tájon (városban és erdőben) kattogtathatunk egerünkkel, de az épületek pompásan mutatnak a képernyőn. Ráadásul a kor követelményeinek megfelelően akár magasabb felbontásokba is kapcsolhatjuk a képernyőmódot, egészen 1024x768-ig.

A két rivális oldal közötti tulajdonságokat tekintve a különbség szinte elhanyagolható. Nem úgy, mint például a Zergek és a Protossok közt, ahol nincs két hasonló módszer, amely győzelemhez vezethet; mindenre akad megfelelő ellentaktika. Az emberekkel egyszerű dolgunk lesz, csupán fel kell építenünk a szükséges épületeket, és beindítani a szokásos egységgyártást (tankok, páncélozott járművek, felderítők stb.). A robotok esetében a dolog egy kicsit összetettebb, ugyanis ők csak úgy tudnak továbbterjedni, hogy egységeikkel átalakulnak épületekké – pl. Zergek. Azért akadnak olyan egységek is, amelyek igen érdekes újdonságokat hoztak bele a stílusba. Ilyen például a felderítő (explorer), amely képes nitrót elégetve villámgyorsan eljutni valahová, egy időzített bombát elhelyezni, s visszasietni a kiinduló pontra.

A készítők a bányászattal, illetve a valós idejű stratégiai játékokban nélkülözhetetlen pénzszerzési eljárással ugyancsak nem sokat törődtek. Általában a bázisunk közelében fellelhető ásványokra kell rátelepíteni szokásos bányánkat, majd szállítókkal finomítás céljára odébb kell cipelni az értékes pénzmaggá varázsolódó kristályokat. Az a veszély szinte soha nem fenyegetheti a játékost, hogy a készletei kimerül-

nének, csupán a bányászat gyorsítására kell odafigyelnie. Illetve akad még egy apróság, méghozzá az áramellátás. Ugyanis minden épület működéséhez szükséges valamiféle energia, amely az embereknél szél- és nukleáris erőművekből áradhat, a robotoknál pedig napelemekből és fúziós reaktorokból. Figyelni kell ezek elosztására, hiszen ha kevés van belőlük, a gyártás és a kutatás alaposan lelassulhat. Ja, igen, és majd elfelejtettem, hogy a felrobbantott egységek után megmaradó roncsokat is begyűjthetjük, lásd Total Annihilation.

Végezetül pedig mindkét oldal rendelkezik egy kutatólaborral, ahol a felek a fejlesztésekre elverhetik a könnyen jött pénzüket. Ez a játék legjobb, legeredetibb ötlete. Használata is igen egyszerű, sőt, automatikus fejlesztésre is van lehetőségünk, amiért elismeréssel adózom a készítőknek. Sok érdekes kutatási eredmény várja a helyszínen tulajdonosát – talán még túl sok is –, viszont induláskor alig akad mit gyártani.

JAJ A FÜLEITEKNEK!

Az Outlive-nek akadt egy olyan hatalmas – és nem utolsó sorban idegesítő – tulajdonsága is, hogy iszonyatos hangokkal volt megáldva. A zene egyszerűen pocsék, kicsit eltúlozva azt is mondhatnám, hogy az Amigás időszakban jobbakat írt minden SoundTracker tulajdonos. De ami ennél is szörnyűbb tény, hogy a torzított beszédhangok és a hangeffektusok hallatán tíz-húsz perc játék után inkább néma csöndben folytatjuk a stratégiázást, minthogy tovább kínozzuk magunkat vele. Ha netán valamelyik – a történetben felbukkanó hős, vagy – karakter megszólal, tisztán hallatszik, hogy a szinkronhangot valamiféle fiatal srác nyújtotta, aki minden esetben ugyanaz a személy lehetett, csupán különböző hangtorzító programok és berendezések segítségével gépiesítették, mélyítették, vagy legrosszabb esetben magasították amúgy sem túl markáns hangját. Higgyétek el nekem, kemény kínokat éltem át, nem kívánom ezeket senkinek se. A robotok esetében ez a tény nem volt olyannyira végzetes, mint az emberi faj hadjáratában szenvedve, de azért így is sikerült alulmúlni minden eddig hallott hanghatást.

RÖVIDEN SZÓLVA...

Nos, akkor ennyit erről? – kérdezhetnénk. Felejtsük el az Outlive-et, s inkább maradjunk a jó öreg SC-nél? A válaszom határozott igen. Meg kell hagyni, hogy az aprócska kis Continuum nevű csapattól szép próbálkozás volt ez, de soha nem lesz képes visszaadni azt a hangulatot és játékélményt, amit valaha – illetve még most is – a Starcraft nyújthat. Elnézést kell kérnem a játék készítőitől, hogy cikkemben szinte mást se tettem, csak hasonlítgattam programjukat, de úgy érzem, ők voltak azok, akik arcátlan módon minden ötletet lemásoltak egy-egy sikeres játékból, majd kiadták sajátjukként. A fejlesztéseken/kutatásokon kívül egyetlen olyan ötletet se láttam benne, amelyre azt mondtam volna, hogy „hopp, végre valami érdekes újdonság".

Ezektől a tényektől függetlenül nem tudom mértéktelenül leértékelni az Outlive-et, hiszen nyújthat még valamiféle szórakozást mindazoknak, akik már netán megunták az eredeti ősét, vagy csak valamiféle változatosságra vágynak. Sőt, így lehiggadva még azt is merem állítani, hogy ügyesen összelopkodtak mindenhonnan valami jót, s akadnak benne érdekesebb elemek – különös koktél keveredett ki Outlive címen. De a kegyetlen igazság az, hogy ez a játék nem más, mint egy hatalmas klón, amely alig-alig tartalmaz eredetiséget, minőségre pedig végképp nem számíthat az, aki bátor módon megvásárolja.

Chris
chris@vogel.hu

KAPCSOLÓDÓ LINKEK
www.strategyplanet.com

GRAFIKA	12/25
ZENE/HANG	3/15
JÁTÉKÉLMÉNY	30/40
KATEGÓRIÁN BELÜL	10/15
ÖSSZHATÁS	2/5

P166, 32MB RAM, 450MB HDD

61

GONDOLATÉBRESZTŐ

ÖNISMERET BLACK & WHITE-TAL

Amióta megjelent a Black & White, másról sem lehet velem beszélni, éjjelenként a majmommal edzek (rossz az, aki rosszra gondol...), napközben pedig begyógyult szemekkel próbálok munkát emulálni a főnökeimnek. A játék teljesen magával ragadott, így amikor az e havi Gondolatébresztő témáján filóztam, agyam minduntalan elkalandozott Eden földjére. Innen jött az ötlet: miért ne boncolgathatnám elmepallérozó rovatunkban a Black & White-ban rejlő mélyebb mondanivalót, amelyet legfrappánsabban a játék mottója fogalmaz meg: „tudd meg, ki is vagy valójában"? Ezzel meg is született az áprilisi téma, tehát most az emberben lakozó jóról és gonoszról lesz szó. Mivel erről a fogalomkörről egész lexikonokat írtak már, e két oldalban nem fogom megváltani a világot. Arra azért talán mégis jó lesz, hogy a játékok világára vonatkoztatva elgondolkodjaink a témán, feltéve magatoknak a kérdést: „Miért így játszom a Black & White-tal?" Mielőtt azonban bármilyen tudományos adalékkal szolgálnék az eddigiekhez, nem árt számba venni, hogy a „jó" és a „rossz" milyen úton jutott el a legelső játékoktól a Black & White-ig.

A JÓ, A ROSSZ ÉS A BLACK & WHITE

Kezdetben valának darabos grafikájú kezdetleges förmedvények, melyekben néhány kék pixellel lehetett levadászni néhány piros pixelt, a játéktörténelem hajnalán tehát aligha határolhatjuk be egyértelműen a fenti két fogalmat. Az igazi jófiúk és rosszfiúk először ismert fantasy környezetek és mozifilmek adaptációiban jelentek meg, vagyis a korai szerepjátékok (Wizardry) és akciójátékok (Running Man) háza táján kell keresgélnünk az első úttörőket. A játékos ekkor még csak az igazság és az erény bajnokaként szerepelhetett, és ez jó néhány évig így is maradt. Az első tömeggépek elterjedésével jelentek meg olyan programok, amelyek másfajta szórakozást kínáltak, s amelyekben kifejezett cél volt a rosszalkodás (How To Be A Complete Bastard, Skool Daze). Igen, a rosszalkodás, ugyanis ezekben a játékokban a gonoszság igen ritkán lépett túl a diákos csínytevések szintjén. Eme programokban azonban a játékos nemigen vetemedhetett jó tettre, s ezen változtattak a C64-, Amiga- és a korai PC-korszak ama képviselői (elsősorban stratégiai játékok és szimulátorok), amelyek már felkínálták a játékban szereplő jó és rossz bajnokok közti választási lehetőséget. E két fogalom itt már néha összemosódik, hiszen amíg például egy Star Wars-játékban egyértelmű volt, hogy ki melyik oldalon áll, addig a Warcraftben ténylegesen nem volt különbség: orkok és emberek ugyanolyan módszerekkel irtották egymást. Az új hullám nagyon sokáig uralta a piacot, s a játékok egy ideig a választható fajok és népek számában próbáltak egymásra licitálni. Aztán, körülbelül 3-4 évvel ezelőtt a piac szépen meghülyült. A mai napig sem tudtam megfejteni, hogy milyen fronthatás érte a kiadókat, de abban az időben ontották magukból az olyan játékokat, amelyekben immár megkérdőjelezhetetlenül gonosz tettekre, virtuális bűncselekményekre ösztönözték a játékost. Gangsters, Thief, Grand Theft Auto, Dungeon Keeper, Carmageddon, Postal – mind-mind olyan alkotás, amelyben csak erkölcsileg kifogásolható út vezetett a győzelemhez. Majd ez az őrület is lecsengett, és a játékpiac ismét visszafogottabb lett, miután már a „rosszfiú-szimulátorok" sem számítottak eredetinek. Az újabb formabontásra ezután a Black & White-ig kellett várni, és azt hiszem, hogy Peter Molyneux remekműve ebből a szempontból evolúciós csúcspont, ennél jobban nem lehet megfogni a jó és a rossz lényegét. A játékban a végletekig jóságos és a megátalkodottan gonosz cselekedetek egyaránt megtalálhatók (mint ahogy a középutas megoldások is), és az istenszerepben tetszelgő játékos pontosan tudja, hogy népére nézve mikor jelent áldást és mikor átkot, s tökéletesen tisztában van azzal, hogy tetteinek milyen következményei lehetnek. A világ sorsa múlik rajta, Eden világát egyaránt változtathatja Mennyországgá és Pokollá...

ÉN ÉS ÉN, MEG AZ ÉN

Hogy megértsük a játékos döntésének mozgatórugóit, bele kell kóstolnunk néhány tudományba, s a jó és a gonosz vizsgálatakor elsősorban a pszichológiát és a filozófiát lehet segítségül hívni. Ez utóbbit most békén hagynám, mivel csak ideológiákat tudnék ütköztetni, és azon rágódhatnék, hogy mi a jó és mi a rossz – akit a téma ebből a szempontból is érdekel, az olvassa el például Friedrich Nietzschétől a „Jó és Gonosz mögött" című értekezést. (Egyébként Nietzsche a három legnagyobb bűn közé sorolta az „uralkodni vágyást", úgyhogy ő bizonyára a világ egyik rákfenéjének tartaná az egész Black & White-ot...) A pszichológia területéről is csak néhány sorban foglalnám össze az idevágó passzust, nevezetesen az emberi személyiség szerkezetét, amelyet a legtöbb pszichomókus Sigmund Freud felosztásában tolmácsol. Freud szerint ez a szerkezet három al-

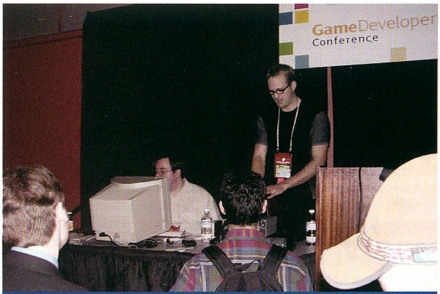
rendszerre bontható, melyek: Id (ösztön-én), Ego (én) és Szuperego (felettes én). Az Id a személyiség legprimitívebb része, olyan elemi biológiai ösztönkésztetések központja, mint az evésivás, az élet védelme, a fájdalom elkerülése, az öröm keresése, és Freud ide sorolta az agressziót is (ezzel kollégái közül azóta is sokan vitatkoznak). Az Ego az Id-ből alakul ki, amikor az ember rájön, hogy bizonyos késztetések büntetést vonhatnak maguk után. Az Ego már nemcsak az ösztönöket veszi figyelembe, hanem a valóságot is: a büntetés elkerülése végett elnyom bizonyos késztetéseket, vagy vár, amíg az ösztönök kielégítéséhez megfelelő környezeti feltételek jönnek létre. A Szuperego ennél is tovább megy: eldönti, hogy egy cselekedet jó-e, vagy sem, és ennek megfelelően irányít. A társadalmi értékek, erkölcsi normák és ideálok központja ez, de ide tartozik a lelkiismeret is. Egy gyermek kezdetben csak Idjére hagyatkozhat, s a szülők jutalmazással és büntetéssel építik be először az Egójába, majd a Szuperegójába a társadalmi normákat – a gyermek ezután fokozatosan átveszi a kontrollt élete felett, s már maga használja a normákat. Az előző mondatot szinte szóról szóra így találtam meg egy pszichológia szakkönyvben, s amikor először elolvastam, akkor döbbentem rá, hogy a Black & White mennyire zseniális: ha belegondolunk, a játékos lénye is átéli ezt a folyamatot. Eleinte csecsemőként viselkedik, s mesterséges Id-jének engedelmeskedik akkor, amikor késztetésének engedve például egészben lenyel egy strandlabdát. Ha a játékos ezért megpofozza, kifejlődik Egójának a strandlabda-evést szabályozó kis szelete, és legközelebb már csak megfelelő körülmények között próbálja megenni a „tiltott gyümölcsöt", például bemegy a fák közé, hogy a játékos ne lássa meg (esküszöm, hogy nálam ezt csinálta). A sokadik pofozás után a tilalom már Szuperegójába is beépül, s onnantól kezdve a lény már meggyőződésből nem fog strandlabdát enni, s nem fog kibúvókat keresni, hogy ez irányú késztetését kielégítse. A lény személyiségénél azonban sokkal fontosabb megvizsgálni a játékos személyiségét, elvégre ő dönti el, hogy a lényből messiást farag, vagy fajirtót.

EGY EGOCENTRIKUS JÁTÉK

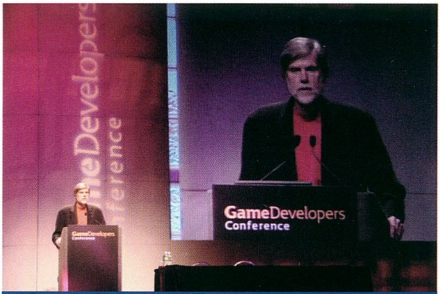
Valószínű, hogy, hogy a Black & White-ot a változatosság élménye miatt az egyszeri játékos különböző stílusokban többször is végignyomja, de a legelső próbálkozás során, az érzésből, s már-már tudat alatt választott játékmódszer nem véletlen: sokat elárul az illetőről. Aki fejletlen Szuperegóval rendelkezik, s gyakran az ösztöneire ható, „egyszerű" ember, az az Id elemi értékeit fogja figyelembe venni, s bizonyára a jó utat fogja követni (élet védelme, fájdalom kerülése), akár meggondolatlanul is. Ha azonban elfogadjuk Freud állítását, miszerint az agresszió is az Id része (bár Freud ennél durvábban fogalmazott: az embert eredendően gonosznak vélte), akkor az is előfordulhat, hogy az agresszió ösztöne elnyomja a többit. Ez esetben a játékos a másik végletbe esik: a következményekre való tekintet nélkül, s gyakran elhamarkodottan lesz gonosz (ennek a típusnak a kialakulását segítheti a „játék, mint az agresszió levezetése"-jelenség, amelyet az előző számban már említettem). Az a játékos, akinek az Egója a legfejlettebb, tetteinek következményét fogja először vizsgálni, és azután dönt, hogy egy problémát milyen úton old meg – bizonyára ő lesz az a típus, aki haszonelvű, kiegyensúlyozott, hol gonosz, hol jó metódust fog alkalmazni, s körülbelül annyiszor fog Good tanácsaira hallgatni, mint Evilére. Végül, egy fejlett Szuperegójú ember saját erkölcsi és lelkiismereti szabályai szerint fog eljárni, ami egyaránt jelenthet jó és gonosz játékot (általában azért inkább az előbbi), de mindenképpen a saját világképének megfelelőt igyekszik majd kialakítani a játékban. A felsorolt sémák azonban természetesen elvont sztereotípiák – a három én ugyanis a viselkedés irányításában kölcsönösen hat egymásra, s bizonyára a legtöbben a fentieknél árnyaltabb, nem ennyire kategorizálható játékstílusokat követnek. Arra mindenesetre ez a felsorolás jó volt – legalábbis bízom benne –, hogy a rovat nevéhez híven gondolatokat ébresszen, s talán most néhányan eltöprengtek azon, hogy miért dobáljátok az áldozóüstbe marokszám az embereiteket, vagy éppen miért vagytok hajlandók órákig egy elkóborolt birka után kutatni, csak hogy a pásztorotok örüljön. Én meglepődtem, amikor ez utóbbin kaptam magam: nem gondoltam volna, hogy ennyire jó vagyok...

Stöki
(stoki@vogel.hu)

GAME DEVELOPER CONFERENCE

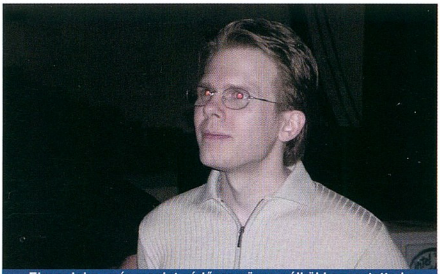


Alex Garden a Sigma című játékról mesél a csekély számú érdeklődőnek



Egy LucasArts-os bácsi kellemetlen pillanatai: éppen arról kérdezik, neki tetszett-e a Force Commander

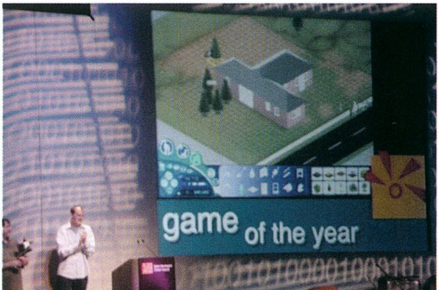
Mostanában tavasz táján a jól menő játékfejlesztők élete egyre inkább a korteshadjáratot folytató elnökjelöltekéhez hasonlítható. Repülőről le, szállodába be, kiállítás-konferencia-bemutató-sajtótájékoztató-prezentáció, aztán vissza, és kezdődik elölről az egész. Ahogy véget ér a Milia, lehet menni a CeBITre, aztán még az E3 előtt ott a Tokyo Game Show, a Gamestock, és mind közül talán a legfontosabb, az idén 15. alkalommal megrendezett Game Developers Conference a napfényes Kaliforniában. A GDC kicsit kilóg az említett show-k és expók sorából, mivel ez a konferencia elsősorban nem a sajtónak, hanem a játékpiac résztvevőinek szól. Kevesebb az újságíró, több a fejlesztő és a szigorúan szakmai jellegű előadás (idén például volt egy „Többszínű volumetrikus köd megvalósítása texture stages technika alkalmazása nélkül" című szeminárium...). Persze nem lenne Amerikában az egész móka, ha nem csapnának e köré is hatalmas felhajtást és csinnadrattát, így



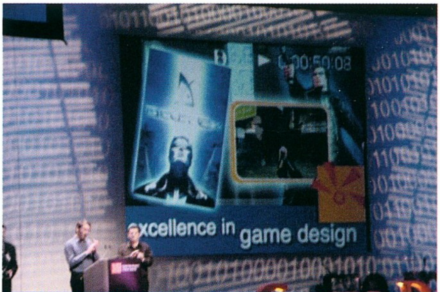
Ejnye John, már megint védőszemüveg nélkül hegesztetted a Doom 3 engine-t?!

a kb. tízezer résztvevő jelentős mennyiségű Playboy-nyuszi, élőzene és ingyen sör (de miért mindig csak Rolling Rock???) társaságában adja egymásnak a randevút. A konferenciának idén is San José adott otthont, kellemes, nyugis hely nem messze a mexikói határtól, de kellően közel Vegashoz, ahol az ember menetrendszerűen eljátssza az ajándékra és/vagy kajára félretett dollárjait – már ami megmaradt a $50 (diákjegy) és $1700 (full extrás belépő minden szemináriumra és előadásra) között mozgó beugró után.

Az idei konferencián a legnagyobb érdeklődés az Xboxot várta – azaz várta volna, de a Microsoft úgy döntött, egyrészt hazai pályán, a Tokyo Game Show-n támadja le a PS2-lázban égő japánokat, másrészt a saját kis expójára, a Gamestock 2001-re tartalékolja a puskaport. A GDC-n ennek megfelelően nem volt túl nagy a pezsgés Xbox-témában. Bejelentették, hogy az Xboxra fejlesztő cégek száma elérte a 165-öt, az eddig szétküldött fejlesztői gépeké pedig a 2250-et, hogy a Sensaura által gyártott 64 csatornás, hardveresen gyorsított 3D hang-chip fog zörögni a dobozban, és mutogattak egy techdemót. Utóbbi elég durva volt, egy füves mezőn - ahol minden egyes fűszál (!) külön lett lemodellezve – sétált egy fura lény, volt rajta per-pixel shading, bumpmapping, meg real-time self-shadowing, a nép oda-vissza volt a gyönyörtől. A rivális Sony csak a hamarosan kapható PS2-es Zip drive-ot mutatta be, és szerényen megjegyezték minden szembejövőnek úgy ötször-hatszor, hogy a minap eladták a tízmilliomodik PS2-t is. Microsofték szerencsére az Xboxszal nem hagyják magára teljesen a PC-s játékpiacot, sőt, büszkén mutogatták a Windows XP Application Compatibility

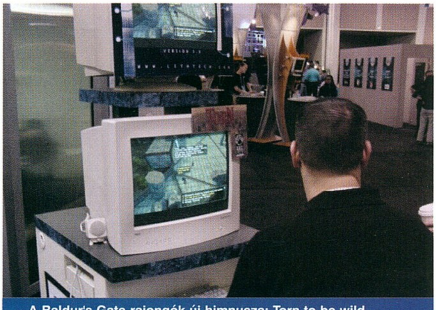


Az Év Játéka... ki hitte volna?



Történelmi pillanat: Warren Spector rádöbben, hogy jobb designer, mint John Romero

Ez a rosszarcú brigád csinálta a No One Lives Forevert



A Baldur's Gate-rajongók új himnusza: Torn to be wild...

Wizardját, amely a Win95/98 alá írt alkalmazások (elsősorban játékok) inkompatibilitási gondjait hivatott elsimítani. Megjegyzem, nem ártott volna egy ilyen már a Win2K-ba sem...

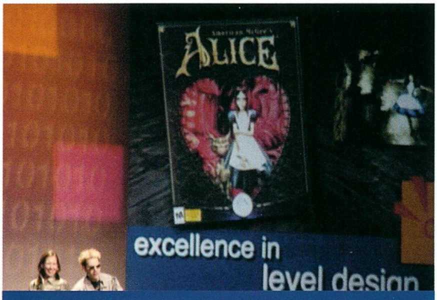
A másik nagy érdeklődéssel várt, de csalódást okozó téma a Doom 3 – GeForce 3 páros volt, amiről az égvilágon semmi újat nem tudtunk meg. John Carmack a három nap alatt kb. hetvenezerszer mondta el, hogy egyelőre nem tervezik újabb részletek felfedését sem a játékból, sem az engine-ből, és ő is csak nézelődni jött, meg átvenni egy-két életműdíjat a különféle díjkiosztó gálaesteken. Engine-téren ennek ellenére volt bőven látnivaló, bemutatkozott az Unreal Warfare és a LithTech 3.0 motor. Előbbit az Unreal 2-vel, utóbbit az Aliens vs. Predator 2-vel prezentálták. Az új Unreal nagyon szép volt, de technikailag nem sok innovációt mutatott (az okosok legalábbis így látták, nekem a padlón volt az állkapcsom), a Lith 3-ról is hasonlókat mondtak. A Monolith leleményességét dicséri, hogy az engine már PS2-n és Xboxon is futni fog, és a licencelők tanulmányozási célra megkapják hozzá a No One Lives Forever teljes forráskódját. Bemutatkozott a Tribes 2-ben a GarageGames V12 nevű engine-je is, amely leginkább sokoldalúságával tűnik ki a mezőnyből. Erről annyit, hogy a V12 elődjét a Sierra megrendelésére írták, és a Tribes mellett jól szolgált sí- és vadászszimulátorban is, tehát lehet valami az egekig fényezett rugalmasságban. Ezzel együtt úgy látszik, 3D engine-ek területén Carmack bátyó még mindig a konkurensek előtt jár néhány lépéssel...

Hardver-fronton az AMD volt az első számú sztár, bejelentették a 900 MHz-es Duronok kereskedelmi forgalomba kerülését, és bemutatták az 1,33 GHz-es Athlont, amely az ígéretek szerint simán veri az 1,5 GHz-en ketyegő P4-est. Nem rejtették véka alá a rövid- és hosszú távú terveiket sem: a következő proci-generáció, a Palomino a nyáron mutatkozik be, 1 illetve 1,5 GHz-es kivitelben a mobil, illetve asztali gépekbe szánt verzió. 2002 elején jön a Thoroughbred, amely a Palomino továbbfejlesztése 0,13 mikronos gyártási technológiával (a Palomino 0,18 mikronos), majd a 2 GHz-es ClawHammer, az AMD első 64 bites processzora.

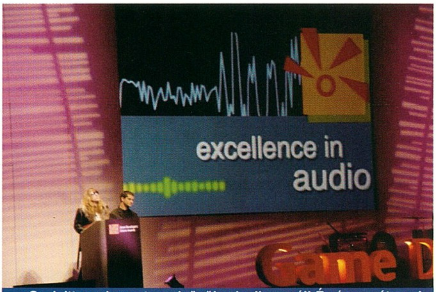
Az Nvidia csendjét kihasználva „cincogtak az egerek", azaz a GeForce-generáció által elnyomott grafikus chip-gyártók egymást túllicitálva kínálták a portékájukat. Az S3 a SuperSavage chipet mutogatta. Ez az utolsó az S3 Savage4 alapjára épülő chipek közül, és elsősorban notebookokba szánják. Jövőre viszont megkísérelnek újra visszatérni a játékosok kegyeibe is, egy gyökeresen új alapokra épülő, DirectX8-ra kihegyezett chippel, amelyről viszont semmit sem árultak el. A Herculesnél lehetett látni a PowerVR Kyro 2-jét, amely a Dreamcast grafikus chipjének közeli rokona, és talán az egyetlen lehetséges alternatívája a GeForce-Radeon duónak. Az első Kyro 2-es kártya, a 3D Prophet 4500 elvileg már ebben a hónapban a boltokba kerül (ára 150 USD), és a látottak alapján, ha hajszállal is, de verte a GeForce 2 MX-et és az ATI Radeont. A Matrox és az ATI zárt ajtó mögött mutatta be az ősszel bemutatkozó új kártyáit, utóbbi a Radeon 2-t, előbbiről pedig csak annyit tudni, hogy NEM a G800-at.

Még egy kicsit a játékok technikai-technológiai hátterénél maradva: a konkurenciaharc a 3D-s modellező-animáló programok területén is egyre nagyobb. Miközben a profi fejlesztők őrlődnek a 3D Studio Max, a Lightwave és a

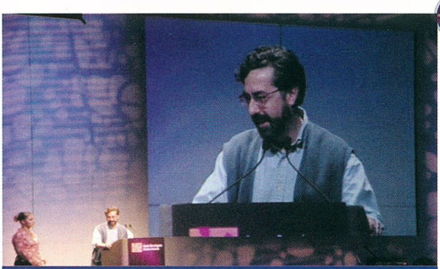
Ilyen ingben is csak egy Will Wright képes emberek közé menni...



Alice és atyja, American McGee



Csak itt, csak most, csak önöknek: Jimmy él! És éppen átveszi a legjobb zene díját a Diablo 2-ért...



Warren Spector: "...most éppen a Deus Ex 2-n, meg a Thief 3-on dolgozom, de kérem ne mondják el denkinek, mert titok..."

Érdekes, a Strifeshadow fejlesztői már a tavalyelőtti bulin is ugyanígy vigyorogtak...

Maya egyre újabb, többet tudó (és drágább...) verziói közt, a Discreet egy ügyes testcsellel a konferenciára időzítette legújabb produkcióját, az ingyenes GMax bemutatóját. Ez tulajdonképpen egy leegyszerűsített, lebutított 3DS Max 4, amelyet kifejezetten a játékfejlesztés során előforduló feladatokra optimalizáltak. Ha a programozók megírják az egyszeri játékhoz a GMax-támogatást, a rajongók számára az ingyen letölthető program segítségével szinte gyerekjátékká válik a pályaszerkesztés, vagy a Counter-Stike-hoz hasonló modok, új játékmutációk írása.

Egészen extra dolgokat lehetett látni a kontrollerek és egyéb kiegészítők területén is. A Color Kinetics nevű cég például a 3D-s grafika és hang utáni következő lépésként bemutatta a Surround Light System névre keresztelt kütyüt, ami tulajdonképpen egy USB portra köthető, nagy rakás színes LED-ből és LCD kijelzőből álló csomag. A kis villogó kütyük a játékok interface-einek kijelzőit helyettesítik, és egy külön spéci API-n keresztül kommunikálnak a játékkal. Az eredmény az, hogy az ember mondjuk az X-Winggel játszva akár az egész szobáját berendezheti pilótafülének a képernyőn villogó és vibráló kijelzőket tetszőleges helyekre pakolgatva. Még extrémebb volt a DigiScents produkciója, mely során egy inte-

A doboz, ami az év végén megrengeti a világot

A GDC az Oscar-díjak kiosztásával majdnem egy időben zajlott, ez meghozta a szervezők kedvét a különféle díjátadó show-k megrendezéséhez. A konferencia mindhárom napjára jutott egy-egy ilyen gála, lássuk az eredményeket!

INDEPENDENT GAMES FESTIVAL AWARDS
(független játékfejlesztők)

a legjobb játék design: Shattered Galaxy (Nexon Studio)
a legjobb technikai megvalósítás: Shattered Galaxy (Nexon Studio)
a legjobb grafika: Hardwood Spades (Silver Creek Entertainment)
a legjobb hang: Chase Ace 2 (Space Time Foam)
különdíj a független játékfejlesztői közösség támogatásáért: John Carmack

GAME DEVELOPERS CONFERENCE AWARDS
(a fejlesztők szavazatai alapján, a konferencia nagydíjai)

az év játéka: The Sims (Will Wright és a Maxis)
a legjobb hang: Diablo II (Matt Uelman, Jason Hayes, Glen Stafford, Andrea Pessino)
a legjobb játék design: Deus Ex (Harvey Smith és Warren Spector)
a legjobb pályatervezés: Alice (American McGee és Jim Molinets)
programozói különdíj: The Sims (Maxis AI-kódercsapat)
a legjobb grafika: Jet Grind Radio (Ryuta Ueda és Kazuki Hosokawa)
a legjobb bemutatkozó játék: Counter-Strike (Counter-Strike team)
a legjobb játék-főhős: Seaman (Seaman)
különdíjak: Counter-Strike, Crazy Taxi, Deus Ex, Jet Grind Radio, No One Lives Forever
életműdíj: Will Wright a Sim-sorozatért

ACADEMY OF INTERACTIVE ARTS AND SCIENCES AWARDS
(a játékpiac Oscar-díjai)

Konzolos kategóriák

a legjobb akció/kalandjáték: Zelda Majora's Mask – N64 (Nintendo)
a legjobb versenyjáték: SSX – PS2 (Electronic Arts)
a legjobb családi játék: Mario Tennis – N64 (Nintendo)
a legjobb verekedős játék: Dead or Alive 2 – Dreamcast (Temco)
a legjobb RPG: Final Fantasy IX – PSX (Squaresoft)
a legjobb sportjáték: SSX – PS2 (Electronic Arts)
a legtöbb innováció: Shenmue – Dreamcast (AM2)
az év játéka: SSX – PS2 (Electronic Arts)

PC-s kategóriák

a legjobb akció/kalandjáték: Deus Ex (Ion Storm)
a legjobb szimulátor: Mechwarrior 4 (Microsoft)
a legjobb RPG: Diablo 2 (Blizzard)
a legjobb sportjáték: FIFA 2001 (EA Sports) és Motocross Madness 2 (Rainbow Studios)
a legjobb stratégia: Age of Kings: The Conquerors (Ensemble Studios)
a legjobb családi játék: Return of the Incredible Machine (Dynamix)
a legtöbb innováció: Deus Ex (Ion Storm)
az év játéka: Diablo 2 (Blizzard)

Összevont kategóriák

a legjobb művészi rendezés: Final Fantasy IX – PSX (Squaresoft)
a legjobb animáció: Final Fantasy IX – PSX (Squaresoft)
a legjobb játékdesign: Zelda Majora's Mask – N64 (Nintendo)
a legjobb látványtervezés: SSX – PS2 (Electronic Arts)
a legjobb multiplayer játék: Mechwarrior 4 – PC (Microsoft)
a legjobb online játék: EverQuest Ruins of Kunark – PC (Verant Interactive)
a legjobb hang: Medal of Honor – PSX (DreamWorks)
a legjobb zene: Medal of Honor – PSX (DreamWorks)
a legjobb játékmenet: SSX – PS2 (Electronic Arts)
a legjobb sztori és karakterek: Baldur's Gate 2 – PC (Bioware)
az év játéka: Diablo 2 – PC (Blizzard)
életműdíj: John Carmack

raktív illatos (!) játék-kiegészítőt mutattak be (nem röhögni!). A cuccot, mintha csak akkumulátor lenne, fel kell tölteni különféle illatanyagokkal, majd széles skálán szabályozható kémiai reakciókkal generál ezekből eltérő jellegű és intenzitású szagokat, amit egy pici ventilátor fúj a t. játékos arcába. A demóban szereplő fenyőerdőből egy virágos réten átvágva ódon, dohos kastélyba vezették a bátor vállalkozót, szó szerint az orránál fogva. Érdekes, de enyhén szólva is bizarr az elképzelés, a Pizza Tycoonnak még el is tudnám képzelni a DigioScent patch-es változatát, a Resident Evilhez már nem erőltetném annyira.

A GDC-n tartott többtucatnyi előadás és szeminárium közül jelentőségében (és közérthetőségében is...) kiemelkedik az a kerekasztal-beszélgetés, amelyet a játékipar nagyjai „Konzol vagy számítógép: meghal a PC?" címmel folytattak. A felvetés az volt, hogy a konzolos játékeladások egyre inkább lekörözik a PC-seket, és sok fejlesztő áll át jobb esetben a multiplatformos, rosszabb esetben a csak konzolos fejlesztésre. A hagyományos, single player játékok többsége esetében a PC-s piac már ma sem mérhető a konzoloshoz (ha már itt tartunk, a Squaresoft bejelentette, hogy a hetedik és nyolcadik rész sikere ellenére sem írja át a Final Fantasy 9-et PC-re...), hát még majd, ha megjelenik a milliárdokkal támogatott Xbox és Game Cube... A guruk nagyjából úgy látták a helyzetet, hogy a PC, mint játékplatform korántsem haldoklik, a hangsúlyok egyszerűen csak eltolódnak, egyes játékkategóriák „átköltöznek" konzolokra. A PC viszont minden játéktechnikai és technológiai újítás forrása, így amellett, hogy megmarad a stratégiák, szimulátorok, multiplayer és online játékok „elit-platformjának", a kísérletező kedv, és az innovatív játékok birodalma lesz. Gondoljunk csak a Simsre, a Black&White-ra, a Majesticre, a Counter-Strike-ra, és a jövőkép mindjárt nem tűnik olyan borúsnak. Rengeteg előadás és szeminárium zajlott az online játékok témájában, talán az egész GDC legfőbb tanulsága az volt, hogy ezeké a jövő.

A konferencián immár hagyományosan a konkrét játékokról esett a legkevesebb szó - senki nem akarta különösebben elpufogtatni a puskaporát másfél hónappal az E3 előtt... Azért akadt így is bámulnivaló bőven, itt lehetett látni a világon először a Black&White végleges, működő verzióját, bejelentették az Asheron's Call 2-t, a Shogo 2-t, a Sierra pedig E3-főpróbaként csinálta a show-t három leendő sztárjátékuk, az Arcanum, a Throne of Darkness és az Empire Earth körül. A legnagyobb durranás azonban kétségkívül a Black Isle vadonatúj RPG-je, a Torn volt. A játék bő egy éve készül, és karácsonyra tervezik a premierjét. A Fallout szerepjáték-rendszerét és a LithTech 3.0 grafikus engine-t használó Torn leginkább a Planescape Torment és valamelyik Final Fantasy-epizód keresztezésére fog hasonlítani: sok szerep- és kalandjáték-elem, kevesebb harc, és szövevényes sztorivonal - mindez egy teremtői által elhagyott, éppen születő fantasy világban.

Ennyit dióhéjban az idei Game Developers Conference-ről; akit az elhangzott előadások és kerekasztal-beszélgetések bővebben is érdekelnének, próbáljon rá a www.gamasutra.com-ra, a legjobb játékfejlesztői weboldalra, amely mellesleg a GDC hivatalos site-ja is. A legközelebbi nagy játékfejlesztői összeröffenés ősszel várható Göteborgban NIME: 01 néven, de ne szaladjunk ennyire előre, hiszen a GDC végén is úgy köszönt el mindenki: „találkozunk az E3-on!"

Hancu
zhanula@philoslabs.com

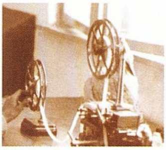
Az információáramlás kezdeti lehetőségei után...

Internetszolgáltatás az ország egész területén.

Korlátlan 3000ft+áfa
Korlátlan internet elérés
1 db e-mail cím
25 mb e-mail tárhely
20 mb www tárhely

Üzleti I. 5000ft+áfa
Korlátlan internet elérés
5 db e-mail cím
125 mb e-mail tárhely
100 mb www tárhely

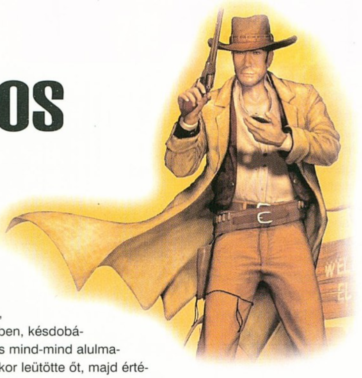
Üzleti II. 10.000ft+áfa
Korlátlan internet elérés
10 db e-mail cím
250 mb e-mail tárhely
200 mb www tárhely
Domain-név fenntartással



Bérelt vonal 35.000ft+áfa
Korlátlan forgalom
64 kbit/sec sávszélesség
Ingyenes domain-név regisztráció
Ingyenes domain-név karbantartás

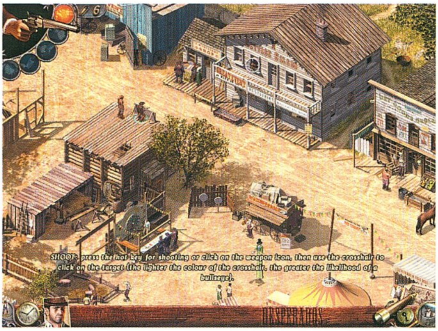
enternet
INTERNET MINDENHOL
1134 Budapest, Csángó u. 8.
Tel.:412-2001, Fax:412-2099
www.enternet.hu

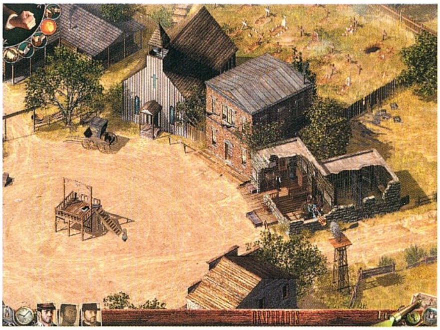
DESPERADOS



ISMERKEDÉS

A 2001/03-as PC GURU-ban Mocsy ismertetett meg minket ezzel a csodás játékkal, én pedig - a rám jellemző szívóssággal - nem sokkal később gyürkőztem neki a teljes végigjátszás elkészítésének. Következzék hát, kedves olvasó, John Cooper és fejvadász barátainak története: a forgatókönyv 25 fejezeten keresztül repít el Téged a rejtelmes vadnyugatra, hogy ott az El Diablo (a főgonosz) és népes bandája ellen indított hadjárat főszereplője Te magad légy!





1. AN OLD FRIEND

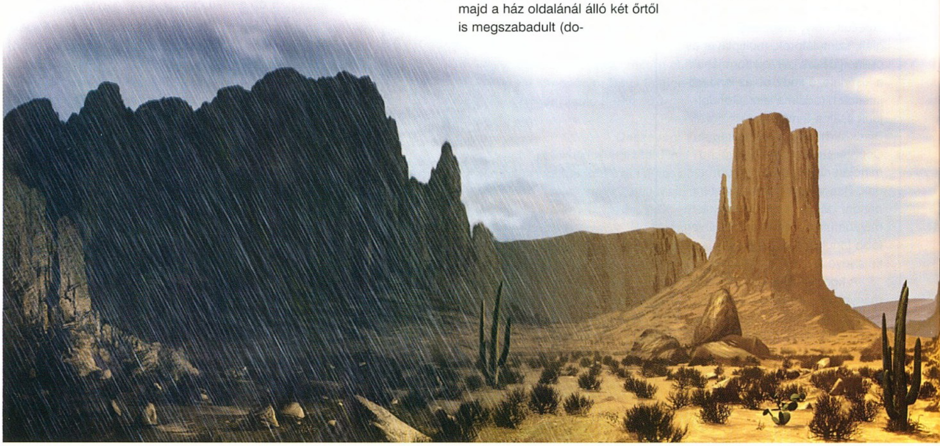
Opelousas vasútállomásán Big Bill, a középszerű lótolvaj várta Johnt. Rövid hencegés után tettekkel igyekezett demonstrálni, hogy a fejvadász tudása már nem a régi, azonban futásban, céllövészetben, öklözésben, késdobálásban is mind-mind alulmaradt. Ekkor leütötte őt, majd értékeit felkapva elmenekült. John utána indult, zenélő óráját használva megkerülte az őrt, majd kúszva Bill mögé settenkedett, és hókon nyomta. Visszaszerezte tőle holmiját, és déli irányban egyenesen Sam keresésére indulva lovagolt el.

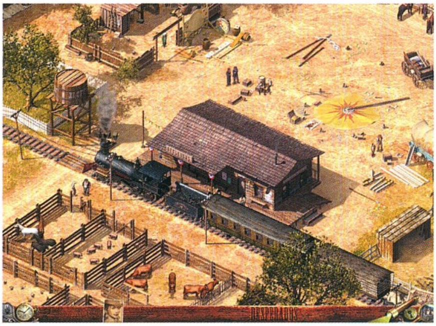
2. SOUTHERN COMFORT

Sam megint bajba került, hiszen Clayton egyik őre bivalyrúgás méretű ütést mért állára, melytől elájult, így a farm fegyvereseinek ártalmatlanná tétele John feladata lett. Északon pontos késdobásokkal szabadult meg az őröktől, a pajta előtt állók fejére pedig a szalmabálát ejtette. A sűrű búzában kúszva zenélő órájával csalta el egyesével az őröket, és végzett velük. A kerti pagodánál pontos késdobást alkalmazott, majd a ház oldalánál álló két őrtől is megszabadult (dobás és ütés). Végül a házat őrző fegyvereseket intézte el, utolsónak pedig a birtok bejáratánál strázsáló őrszemet hagyta. Felrohant Samért, lecipelte a lovak mellé, magához térítette, majd lóra pattanva elmenekültek, hogy minél hamarabb meg találják Docot.

3. SMOKE SIGNALS

Indián területen pihentek le, ám továbbindulás előtt John ragaszkodott ahhoz, hogy Samuel bebizonyítsa neki, még mindig számíthat rá. Biztatásra nem volt szükség, először dinamithajításból, majd fogolykötözésből (fáról leesett indián), röviddel azután pedig mérges kígyó befogásából és gépágyúkezelésből vizsgázott jelesre. Az út végét eltorlaszoló kőomlást a talált lőporos hordó segítségével tette szabaddá, így keleti irányba vették útjukat.





4. HANG'M HIGH!

Doc komoly bajba került, a helyi városka lakosai szélhámosság vádjával éppen akasztásához készülődtek, amihez már csak a kirendelt pap érkezését várták. John felismerte a lehetőséget, és leütötte a jóembert, majd a „Saloon" felé vette az irányt, ahol késdobásokkal terített le mindenkit, végül a pajta előtt gubbasztó őrrel és északon, a marhakarám mellett járatozó társaival is végzett. Ezután a patak keleti oldalánál, a kocsirúd tövében üldögélő őrt tette ártalmatlanná, majd fütytyentett Samnek, aki a lőporos hordót hóna alá kapva, az őrszemeket kerülgetve elhelyezte azt Doc kocsija mellett, és fel is robbantotta. Épp időben szaladt vissza Cooperhez, hiszen a detonációt a város szinte összes őre meghallotta, és a polgárokkal egyetemben rémülten tódultak az égő-füstölgő roncsokhoz. John elérkezettnek látta az időt, és kiszabadította Docot, aki azonban nem volt hajlandó lemondani felszereléséről, ezért a sheriff irodájába siettek, ahol az őr leütése után McCoy felszerelkezett – mindeme események közben Sam összeterelt három lovat, és az észak-keleti úton várta őket. Elvágtattak.

5. DOC MCCOY'S CABIN

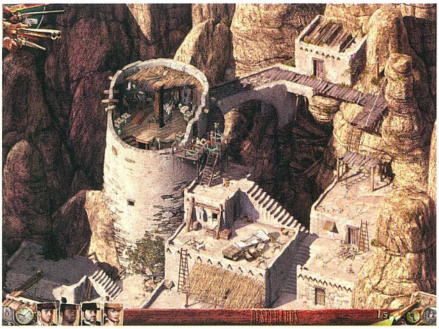
A háromfősre duzzadt csapat következő célja McCoy rejtekhelye volt. Sajnálatós módon a kunyhó kulcsát nem hozták magukkal, ám a ravasz Doc önbetörést hajtott végre. Nem sokkal ezután éles szócsatába keveredett Sammel, ám egymás után bemutatott trükkjeivel elkápráztatta őt. Először mesterlövész puskáját használta, azután kábító gázzal teli üvegcsét hajított a közelben heverő aligátorra, majd hasonló üvegcsét kötözve egy gázzal telefújt ballonhoz a partra térő krokodilt vette sikeresen célba. Sam óvatlanul közeledett az első hüllőhöz, hiszen nem tudta, hogy a gáz csak embereket kábít el, így megsebesült, de a doki fertőtlenítette sebét. Indulás előtt még felfedte Samnek kabáttrükkjét, ám kettejük között változatlanul feszültség vibrált.

6. HIGH STAKES

Kate-et éppen a parton horgonyzó gőzhajó egyik kabinjába zárták, miután a városban rendezett pókerversenyen csaláson kapták. Nem maradhatott más választásuk, ki kellett szabadítaniuk. A sötétséget kihasználva, árnyékként suhantak a legeldugottabb zugokba, ahol kósza lövésekkel ugrasztották magukra az őröket, majd hidegvérrel puffantgatták őket halomra. Ez a módszer gyors volt és pontos. Dél-keleten Doc feljutott a megjelölt ház erkélyére, ahol a mesterlövész-töltényeket vette magához, majd a nyugati utcán kószáló őrt vette célba. Elosontak a hotel őrei alatt, majd Doc és Sam felmásztak a létrán. McCoy a gőzös előtt középen ácsorgó őrt lőtte le, majd amint az elterült, és a többiek összegyűltek szemlét tartani, Sam sem volt rest, és dinamitot hajított közéjük. Az állva maradt őrök keresésükre indultak, de a kertben fekve könynyedén vadászták le őket. Óvatosan, nagy kerülővel közelítették meg a hajót, majd a maradék őrszemeket eltávolítva felbaktattak rá. Az egyik kabin kukucskáló rése hirtelen elmozdult, a következő pillanatban pedig valaki félreverte a harangot: a jelre a part menti épületből újabb őrök jöttek elő és vették körbe a hajót. Doc feltörte a zárat, John elvágta Kate köteleit, majd a ravasz doki mérgezett üvegcséket hajított a nemkívánatos vendégek közé, a többieket pedig még a hajó fedélzetéről lelőtték. A lovakat megkeresve, sietősen hagyták el a várost.

7. A WOMAN'S WEAPONS

Ismét Opelousas, ám ezúttal a vásárosok már távozóban voltak. McCoy szerint csak lopakodva szállhattak vonatra, ám Kate felnevetett: sokkal jobb ötlete támadt, az őrszemeket majd ő szereli le. Az elsőt kártyákkal csábította el, utána átöltözött, a másodiknak felvillantotta formás combját, a harmadikat pedig elvakította piperetükrével. Eközben a vonatsín mellett riadalom támadt, a sheriff elküldte az embereit körbeszaglászni, O'Hara kisasszonynak sem kellett több, mögé lopakodott, és ágyékon rúgta. Az épp befutó gőzösre felszállva meg sem álltak El Pasóig.

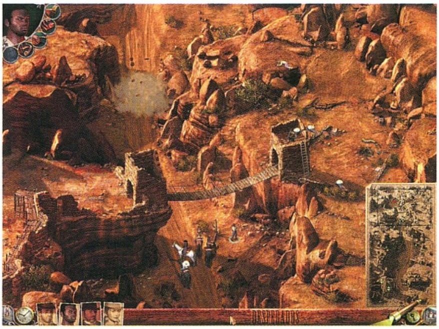


8. INTO THE LIONS DEN

Jackson tábornagy emberei nem engedték be őket a birtokra, ám John ragaszkodott a bejutáshoz. Különösen hangsúlyozta társainak, hogy egyetlen őr életét sem szabad kioltaniuk! A külső őröket Kate kártyái csalták magukkal, majd a keleti őröket Doc kábította el. Az első udvar őreit Cooper órája nem tudta meghatni, így itt is O'Hara kisasszony trükkjei segítettek. Sam persze szorgosan kötözte meg a félájult haramiákat. A második és harmadik udvar sem okozott gondot, a fal mellett strázsálókat McCoy a falon kívülről indított dobásaival részegítette el. Sam végre birtokba vehette a lőporos hordót, melyet a hacienda bejárati kapuja elé állítva fel is robbantott. Bent nagy riadalom támadt, de senki nem rohant ki, ezért Cooper csalétekként látómezejükbe ugrott, majd amikor rálőttek, kiszaladt. A kifelé özönlő őröket a háztetőn álló Doc üvegcséi fogadták, majd Sam kötötte őket gúzsba. Már csak ketten maradtak, amikor a doki a szekér mögé kúszott, kicsivel hátrébbról Kate pedig a levegőbe lőtt, mire a két bandita összefutott: ekkor repült a kábító gáz. Megkötözésük után John figyelmetlensége majdnem végzetesnek bizonyult, hiszen a lépcsőn felbaktatva és az ajtón benyitva a ház belsejében két, mindenre elszánt őr rejtőzött. Ők sem tudtak azonban ellenállni Kate kártyáinak, és ahogy az ajtón kívülre értek, egy-egy méretes jobbegyenes szenderítette őket álomra. Végre beléphettek a tábornagy házába, aki csak az est leszállta után érkezett haza. Rövid vallatás után egy nevet árult el: Sanchez; ez a nagystílű gazfickó és csapata volt hát következő célpontjuk.

9. LIKE A THIEF IN THE NIGHT

A bandát Cooper régebbről már jól ismerte, így nem okozott gondot átmeneti táborhelyük megtalálása. Időközben egyre csak sötétedett, ahogy a négyfős csapat kidolgozta a tervet: a tábortűz mellett álló banditák semmiféleképpen nem szerezhetnek tudomást ittlétükről addig, amíg a karámban tartott lovaikat hőseink el nem vezetik az észak-keletre található árnyas völgybe, és John kiszabadítja az oszlophoz kötözött, foglyul tartott katonát. Ha a haramiák nem találják a lovakat, sem a foglyot, vezetőjüket riasztják, aki az egyetlen megmaradt lovon Sanchez rejtekhelye felé veszi az irányt. Az első három, mozgó őrszem gyors munka volt, hiszen a kés nesztelenül végzett velük, majd a fa alatt szunyókáló mexikóival is ez történt. A vízesés előtti két őr szintén rutinmunka volt, majd kártyákkal sikerült átcsalni a túloldalon strázsáló őröket is. A kövér, kékruhás férfit Cooper csak az utolsó pillanatban érte utol, társaitól nem messze vágta át a torkát. A két mozgó őrszem után ismét Kate következett, aki elcsalta őrhelyéről a nagykalapos mexikóit, miközben Cooper kést repített az újabb kékzakós hátába, majd leütötte a sombrerósat. A fennmaradó három őrből kettőt gyors egymásutánban Kate csábított el, John pedig végzett velük, a toronyban álló férfi torkát pedig leereszkedése után érte penge. A csapat vezetője innentől magánakcióba fogott, elvágta a karám kötelét, majd egy-egy lovat felszerszámozva elvezette a többit. Röviddel utána intett a többieknek, akik felszálltak a völgybe vezetett lovakra, majd a fogoly mögé osont, elvágta kötelékét, leütötte, vállára kapta, és ő is a lovak felé vette az irányt. Minden úgy történt, ahogy gondolták, más dolguk nem is akadt hát, mint a vezér követése egészen Sanchez főhadiszállásáig.

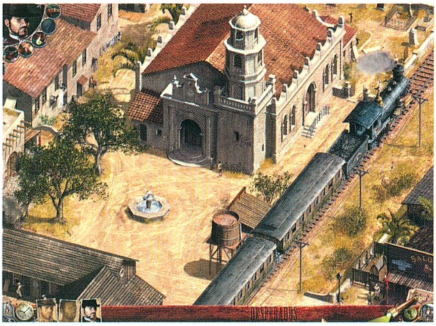


10. LULLABY FOR FOUR ACES

A sziklába vájt erőd bevehetetlennek tűnt, ám John kiszúrta a keleti oldal megmászható meredélyeit. A kaput figyelő őrök alatt elosonva kúszott fel a peremen, majd kését használva ereszkedett le az erőd belsejébe. A tetőket megtisztítva lépett a házba, amikor a menekülő malacát kergető, kurjongató mexikói feltűnt. Megvárta a megfelelő pillanatot, lecsapott rá, majd kiürítette az udvart. Ekkor lépett akcióba a doki, aki először a kapu feletti őrt szedte le mesterlövész lövedékkel, majd a levegőbe lőtt. A hangzavarra előfutó őrök közé, a tetőre hajította üvegcséjét, a lesben álló John pedig mindegyikük nyakát átvágta. Újabb lövések dördültek, egészen addig, míg a többi közelben álló őr ki nem rohant, és a porba nem bukott. Az udvar szabaddá vált, eljött Kate ideje, aki hol kártyáival, hol bájait mutogatva csalta el a haramiákat. Doc is akcióra szánta el magát, magához vette a mesterlövész töltényeket, majd a torony alatt lustálkodó őrökkel végzett. A nádtetős teraszra érve az egyik magasabban épült házikóból újabb, idegesen rohangáló bandita került elő, aki a hullákat észrevéve szaladgált fel-alá, végül őt is célzott lövés terítette le. Cooper zenélő órája megnyitotta a felfelé vezető utat, a sűrűbben elhelyezkedő csapat közé pedig Sam hajított dinamitot. Sanchez barlangját McCoy álkulccsal nyitotta ki, a kirohanó őrt lelőtték, majd a tökéletes időzítés és a jól irányzott egyenes leterítette a bandavezért. Ebben a másodpercben érkezett meg a szökött katona keresésére indult csapat, és a pusztítás nyomait látva egyenesen a torony felé indultak, miközben egy gépágyú is előkerült. A fentieket kézifegyverekkel, a lejjebb állókat dinamitrudakkal tették el láb alól, míg végül mindannyian a kapun kívülre értek (Cooper cipelte ki a megkötözött Sanchezt).

11. AMBUSH AT SNAKE PASS

El Paso felé ügettek, a kanyonok között El Diablo fegyveres bandája várt rájuk. Nagy előnyt jelentett, hogy a kietlen területen



semmitől sem kellett tartaniuk, így legtöbbször egy-egy nagyméretű szikla mögé bújtak, a levegőbe lőttek, majd az érkező haramiákat leterítették. Ezzel a taktikával gyorsan eljutottak az észak-nyugaton elrejtett lőporos hordóig, és mesterlövész-lövedékekig (a mindeddig lóháton várakozó Carlos ekkor oldott kereket). Megszerezve őket megtisztították a keleti sziklatetőt is, természetesen Doc nem feledkezett el a kanyonban rejtőzködő gépágyú kezelőjéről sem. Az útonállók írmagját is kiirtották, Sam a dolgára sietett, hamar felrobbantotta az utat elzáró kőomlást, így a lovak közé csapva, immár sietősen indultak El Pasóba.

12. ESCAPE FROM EL PASO

A vasúttársaság vezetőjének gyilkosa a sheriff szerint Cooper volt, emberei ellepték az utcákat, ráadásul a fejvadász-csapat szétszakadt! John a tetőről lejutva először Sam felé indult (észak-nyugat), a néhány őrtől könnyedén szabadult meg, kisebb nehézséget a kapu előtt strázsáló katonák okoztak. Innen keletre fordultak, a templom előtti kertet tisztították meg, és Doc a temetőnél csatlakozott hozzájuk. John a Twinnings társaság irodáját megkerülve, a főúton délre lopakodott, ahol a lovakat vigyázó egyenruhásoktól szabadult meg. Doc erre a jelre várt, így a templomtoronyból elkezdte az őrök ritkítását. A zavart kihasználva Cooper kése is akcióba lépett, így az ellenfelek száma jelentősen megcsappant, maradék erőiket a mozdony mellé koncentrálták. Szabaddá vált hát az út Kate felé, az óra segített gyorsabb elérésében. A megmaradt katonák figyelmét lövésekkel keltették fel, majd a helyszínre érkezőket mérgezett üvegcsék terítették le. Cooper felszerszámozta a negyedik lovat is, nyergébe pattant, és a többiekhez sietett. Vágtázva hagyták maguk mögött a bűnös várost.

13. THE WALLS OF FORTEZZA

Meg kellett találniuk Sanchezt, ám a fülön csípett bűnözőt már a térség legjobban őrzött börtönébe, a Fortezzába szállították át. A külső őrökkel John és Doc foglalkozott, végül Kate is akcióba lépett. Cooper a keleti falon felfelé igyekezett, előtte mérgezett üvegcse tisztította meg a terepet. A falon körbekúszva tizedelte meg az őrséget, elbújt, majd McCoy is fedezékbe szaladt: következett Sam, aki berobbantotta a kaput. A detonáció után őrületes sebességgel rohant be a keleti őrtoronyba, a kiözönlő katonák szeme előtt suhant át, majd egészen a dinamitot rejtő ládákig kúszott. A fal tövébe, koromsötétbe helyezte csörgőkígyóját, a levegőbe lőtt, majd odébb sétált. Az erődítményben maradt őrök idecsődültek, a halálos marásra azonban nem voltak felkészülve. Sam felszedte a hüllőt, és a börtönfalon a kapu felé kúszott, ahol pontos dobásokkal két őrmestert ölt meg. A harmadik elöljáróval a doki mesterlövész lövedéke végzett, majd elkábította a kapu előtt parancsnok nélkül immár csak lézengő katonákat is. Cooper fokozatosan megközelítette Sanchez celláját, mindvégig a sötét területeket használta fel rejtőzésre. Docnak nem okozott gondot az őrtoronyban maradt utolsó őr sem, hogy aztán a zárat feltörve szabadítsa ki a foglyot. A csapat a nyugati falrészre indult, Kate idevezette a lovakat, rájuk ugrottak, meggyőzték Sanchezt, hogy segítsen nekik ő is El Diablo elfogásában, majd tovaügettek.

14. THEY CALLED HIM GRIZZLY

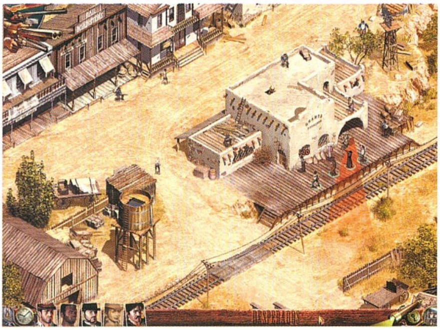
Sanchez erődítménye romokban állt, amikor visszaérkeztek. A bandita személyes bosszúra szomjazott, ezért egyedül vett elégtételt. Elsőként tequilával csalta ki az őröket, majd pihenést tettetve hívta fel magára a figyelmet, a túl közel merészkedőktől a puskatus segítségével szabadult meg. A kapunál lévő kővel kábította el a gépágyú kezelőjét, majd ez utóbbit kézbe véve, pontos sorozatokkal végzett a tűz közelében kuporgó fegyveresekkel. Mosolygott magában, amikor észrevette, hogy a három utolsó bandita a házban húzódott meg, hiszen utánuk belépve kőkemény öklével egymás után ütötte ki őket.

15. DANCE WITH THE DEVIL

Sanchez vezetésével érkeztek meg Socorróba, mely kisváros ura Carlos, a korábbi rajtaütést szervező bandita volt. Cooper terve szerint észrevétlenül kell bejutniuk a bűnöző lakosztályába, ahonnan a széfben tárolt titkos iratokat kell megszerezniük. A csapat a város különböző végeiből indult útjára, John, akárcsak az északról nekilendülő Kate és Sanchez, könnyű prédára talált a körülötte lebzselő őrökben. Fokozatosan, a katonákat (a tetőn is!) és őröket is megtévesztve tisztították meg a terepet, amíg végül a doki is mozgástérhez jutott. Sam „felszabadításában" mérgezett üvegcse, kődarab és késdobás is részt vett. Közös erővel vetették magukat északnak, ahol mindenkit elintéztek, és Kate végre felölthette álruháját. Carlos házához visszaérve tequilával édesgették magukhoz az őröket, majd amikor mindegyiket leütötték, O'Hara kisasszony a bandavezér elé lépett. Táncbemutatója viharos sikert aratott, minden tekintet reá szegeződött, így a többiek könnyedén, mérgezett üvegcséket és Cooper öklét használva hatoltak a széfhez, és törték azt fel. A talált papírok átfutása után John új tervet eszelt ki.

16. A FISTFUL OF DOLLARS

Az est leszálltáig a városban maradtak, hiszen Carlos a bankban tartogatta az El Diablónak szánt fejpénzt, Sanchez pedig ismerte a bank épületébe vezető titkos járatot. Már csak a sikeres rablótámadás hiányzott! A közelben tanyázó őröket gyorsan leterítették, majd berohantak a déli házba. A riadó elcsitulta után kővel-késsel-méreggel végeztek a délen állomásozó többi őrrel, majd belefogtak a viskók átkutatásába. Sam elővigyázatosságból az egyik porta elé, a sötétben rejtette el a kígyót, lőtt egyet a levegőbe, és fedezékbe futott. A mexikói az összecsődülő őrök háta mögött jutott be az egyik, átmenetileg kiürült házba. Parázs csata kezdődött a fokozatosan visszatérő őrök és a Sanchez között, miközben a másik ház előtt a



haramiák tucatjával hullottak a kígyómarástól. Minden jóra fordult, a nagytakarítás után a Kate körül ólálkodóknak kijutott a puskatusból, a környék többi őre pedig nem úszta meg kövezés nélkül. Csendben északnak indultak, az utcákról és házakból egyaránt kipucoltak minden banditát és katonát. Utolsóként a kert felé fordultak, a továbbra is az óramű pontosságával együttműködő Cooper-Sanchez duónak sem a kapun kívül állók, sem a benti fegyveresek nem okoztak gondot. A szobor eltolása után a sötét alagútba vetették magukat; ezzel egy időben lépett be O'Hara kisasszony a bank épületébe és kezdte meg fenomenális sikert arató előadását: mindenkit elkápráztatott, így Doc üvegcséje különösebb előkészítés nélkül tarolta le őket. Egyikük sem úszta meg fülig érő mosoly nélkül, McCoy feltörte a zárat, felkapták a zsákokat, lelőtték a kint strázsáló utolsó őrt, majd a megbeszélt helyre mentek.

17. TO THE LAST BULLET

A biztos tűzhaláltól Mia mentette meg őket, ám apját Jackson tábornagy emberei lelőtték. Doc bosszúra szomjazott, ezért utasította Kate-et, aki először kártyáival kezdte el az őrök figyelmének felkeltését, majd áttért formás combjára, végül pedig Sanchez segítségére is szüksége volt. A völgyben álló őröket kövek kábították el, majd a lángoló ház előtti strázsák kicsalása érdekében ismét a bevált kártyatrükkhöz folyamodtak. A kapun átlépve Jackson futásnak eredt, távozása után keletről és északról is újabb őrök jelentek meg. A meglepett csapat sötétségbe burkolózott, és új tervet dolgozott ki. Először a lovak mellett álló őrszemeket hatástalanították, majd visszakanyarodtak a házak felé. Doc belopózott a mérgezett üvegcsékért, majd a létrán át felmászott a tetőre, és lehasalt. Kate kártyákat szórt az udvarra, Sanchez pedig az egyik sarok mögé állt. Amint a haramiák észrevették a lapokat, megindultak, a mexikói pedig pörögve ütötte le őket. Az első üvegcse ekkor repült társaik közé, mire a hátsók rémülten szaladtak össze, McCoy sem volt rest, kéjes mosollyal hajította közéjük az újabb útravalót. John végzett a földön fekvőkkel, a doki pedig nyugatra vette az irányt, utolsó üvegcséjét akkor hajította el, amikor a legtöbb őrt tudta vele leteríteni. Cooper ismét tette dolgát, végül mindannyian összegyűltek, hogy a megmaradt banditákat kellően fogadják. Tűzpárbajban győzték le őket, de úgy, hogy ellenfeleiknek esélyük sem volt. Megjelent Mia, majd Sam kíséretében halott apjához rohant.

18. THE MAGNIFICENT SIX

Az árván maradt kislányt magukkal vitték, vonatra szálltak, és Grants városáig meg sem álltak. Az állomáson már vártak rájuk, ezért Kate Miával együtt a hátsó ajtón hagyta el a szerelvényt, a többiek elöl szálltak le a vonatból. Összekacsintottak, pontos sorozattal végeztek a fogadóbizottsággal, majd az összeszaladó haramiákkal is. Először a keleten tanyázó banditákkal végeztek végig ügyelve arra, nehogy riadót keltsenek, mert akkor a város főterén szórakozó bandatagok nemes egyszerűséggel lelőnék az addig körbelövöldözött civilt. Tequila és kövek segítségével jutottak a gépágyút kezelő őrök mögé, akiket végül Doc kábított el. A doki ekkor az istálló oldalához állt, Sanchez felvette a fegyvert, és kimenekítették a szorult helyzetben lévő civilt. Az összefutó őröket pontos sorozatok fogadták, majd megindultak a főtéren állomásozó őrök felé. A pályaudvar épületének tetejéről McCoy leszedett, akit csak látott, majd a vonatsín déli csücskénél elhelyezkedő mexikói kezdte el szórni az áldást: az összefutó őrök halomba lőve feküdtek el. Körbevették a másik gépágyút őrző udvart, majd összehangolt kő- és üvegcsedobásokkal fektették el a kint járőröző haramiákat, így Sanchez belopózott, és magához vette a fegyvert. A lövés zajára összetóduló banditák társaikhoz hasonlóan a porba dőlve végezték, a maradék tölténnyel pedig sikerült a várost teljesen megtisztítani a megszállóktól. Cooper felszerszámozta a lovakat, majd felszállt az egyikre, intett Samnek és Sancheznek: hármasban vágtattak el az Ezüstbánya felé vezető úton.

19. BLOOD MONEY

John rövid tanakodás után kósza lövést engedett el, majd az odasereglő őröket pontos találatokkal iktatták ki. A sátrakhoz érve Sam meglőtte a túlparton masírozó őrszemet, mire újabb adag haramia szakadt a nyakukba, de velük is végeztek. Cooper felmászott a sziklára, és elnémította a fenti banditát, Sanchez kővel kábította el a kunyhó körüli embereket, majd hasonlóan tett a gépágyúk mögött állókkal is. Ezután kipakolta a házban rejtőzködőket, majd a

gépfegyvereket a híd közelébe cipelve készenlétbe helyezkedett. A riadóra nem kellett sokat várni, hiszen Sam előtűnése, majd elfutása többek figyelmét is felkeltette. Kezdetét vette az előadás: a járatokból előfutó őrök számolatlanul hullottak el, a mexikói még arra is tudott ügyelni, hogy a tár kiürülése után felkapja a földről a másikat, és azzal folytassa a harcot. Maradék töltényével a magasabban posztoló őröket is és a rabszolgákra felügyelő haramiát is lekaszálta. Sam ismét a csalétek szerepét töltötte be, felkeltette az állványzaton felette mászkáló őrök figyelmét, akiket az időközben a létra alá szaladt mexikói ütött le a puskatussal. Már csak a hegytetőn álló őrszemmel kellett végezniük, mely feladat Cooper számára igazán egyszerű volt, így a tetőre kúszva hallgathatta ki a bent folyó beszélgetést.

20. LITTLE CHINA GIRL

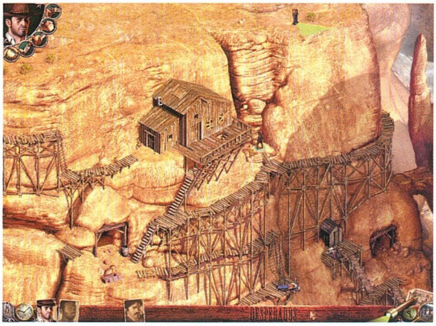
Carlos halott, de információhoz jutottak a következő találkozót illetően. Hűvös helyen, a hegység lábánál álltak meg pihenni, amikor összefutottak Miával. A lány éppen Doc és Kate elrablásáról és saját megmeneküléséről számolt be, amikor hirtelen lovasok közeledtek. Addig erősködött, amíg Cooper adott neki egy lehetőséget, hogy megmutassa, ő is hasznukra lehet. Furulyaszóval elcsalta az egyik fegyverest, majd mérgezett tűvel nyakon lőtte, erre az bódultan kóválygva lelőtte társait, majd elájult. A második csapat ébresztette fel, Mia a majom segítségével elvonta figyelmüket, aztán petárdát hajított közéjük, erre a jelre Sanchez előfutott, és leütötte őket.

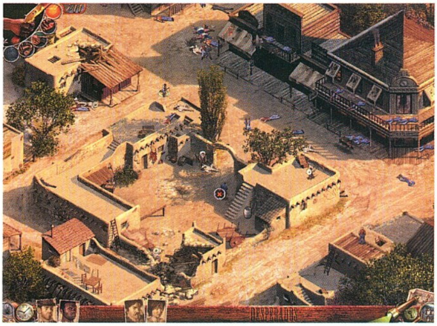
21. PIGGIES IN THE MIDDLE

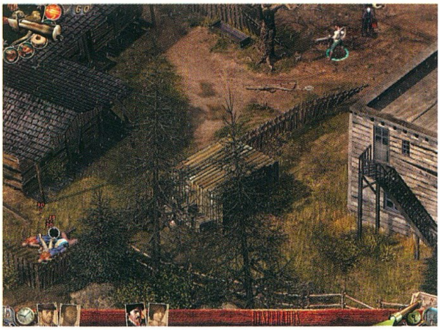
A nyomok ismét Grantsbe vezettek, ám megérkezve a város igazi háborús színtér benyomását keltette, melyben gárdisták és haramiák harcoltak egymás ellen. Cooper terve értelmében igyekeztek egymás ellen kijátszani a szembenálló feleket, így hol az egyik, hol a másik csoportra támadtak. A főszerepet Sanchez és sörétes rövidcsövűje kapta, de Miának is akadt dolga, hiszen például a templom mögött álló katonákat ő őrjítette meg fúvócsövével, így fértek hozzá a kövekhez és dinamitrudakhoz. Cooper az északi házhoz mászott, magára vonta az őrök figyelmét, mire a mexikói oldalról lőtte le őket. John egészen az ágyúsokig megtisztította a terepet, majd újból összeálltak. Elrejtőztek az ügyvédek házában, majd váratlan akciókkal vették észre magukat: a visszafelé baktató őröket leggyakrabban hátulról lőtték le, de nem volt ritka, amikor ágyúgolyó végzett velük. A délnyugati haramiákat kipucolva az út szabaddá vált a vonathoz, már csak annak indulásáról kellett gondoskodniuk. Először a hídon álló gárdistákat vették górcső alá, dinamittal rebbentették őket szét, miközben Sanchez a kút melletti őröket kábította el, lőtte le, és rohant be az egyik házba. A riadalom után újból összeálló őrök sorsát a fák közül elsütött sörétes pecsételte meg. A mozdony mellett fészkelőket dinamit tizedelte meg, majd a mexikói kézifegyverrel biztosított. Ezután intett a többieknek, akik a hátsó vagonhoz futottak, és bemásztak, majd az utolsó kékruhás elfektetése után ő maga is ugyanezt tette. A vonatfüttyel egy időben ragadta meg a kocsi kapaszkodóját, így a vonat négy potyautassal a fedélzetén, egyenesen El Diablo főhadiszállása felé zakatolt.

22. SHOWDOWN IN DEADSTONE

A szerelvény megállt, Kate-et rabszállítóval vitték tovább, Docot pedig elvezették, sőt majdnem fel is akasztották. Cooper ragaszkodott hozzá, hogy mindkettőjüket kiszabadítsák, és a zuhogó eső okán a főszerepet Miának szánta. A majom segítségével lekötötték a három, tőlük délre posztoló őrszem figyelmét, majd Sanchez mögéjük lopakodva ütötte le őket. Ezután a házban várakozó embereket ütötte ki, majd tábort is vertek a rogyadozó épületben. Mia innentől ki-kiszaladt, felkeltette az őrök figyelmét, majd elcsalta őket a házba, ahol a mexikói ökle mindenkinek megálljt parancsolt. Az őrök megritkítása után alkalom nyílott a mérgezett nyílvessző bevetésére is, az őrjöngő haramia odacsődülő társait lőtte halomra, majd elájult. Ekkor lépett színre Cooper, aki elvágta a torkát, majd Sanchez fedezésétől kísérve leszedte a sziklapart strázsáját, lemászott a létrán, és a dél-keleti parton álló három őrtől is megszabadult. A gépfegyveresek melletti két őrt ismét a majom segítségével iktatták ki, majd a gépágyúk őreit kődobások kábították el. Az egyik fegyvert kézbe véve az észak-nyugati részen szolgáló banditáktól, majd az utat keleten védőktől vették kevésbé érzelmes búcsút, végül pedig a lövések és társaik holttestének zajára-látvá-



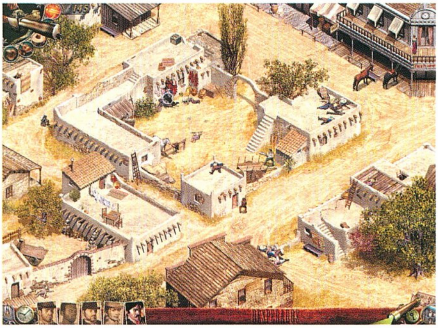




nyára előbújó újabb haramiák is elhullottak. Most már csak azt kellett kitalálniuk, hogyan vonják el a Docot körülvevő hat bandita figyelmét. Miának mentőötlete támadt: a dokitól délre fekvő ház kertjébe mogyorót dobott, északra futott, elengedte a majmot, aki az őrök előtt keresztülfutva felkeltette azok figyelmét, akik elhagyták őrhelyüket és az állat után eredtek, így a fogolyra már csak egyikük ügyelt. Őt Sanchez köve hátulról találta fejbe, majd gépágyúval a kézben evickélt McCoy mellé, ahol megvárta, amíg a majmot Mia magához füttyenti, és csak ekkor szakasztotta a poklot a lent csoportosulókra: a harmadik sorozatot már senki nem élte túl. John újra üdvözölte régi barátját, minekután lovakra szállva indultak Kate keresésére.

23. AT THE GATES OF HELL

Az út végén szoroshoz értek, majd megpillantották a kőfalba vájt kunyhókat, és Kate is előkerült. A három részre szakadt csapatból elsőként O'Hara kisasszony vált aktív szereplővé: gyorsan beslisszolt a legközelebb eső ház portáján. Sanchez megkezdte a környék megtisztítását, ehhez először köveket használt fel, később azonban észre is vetette magát, így az érkező őrök elől a ház biztonságába rohant, majd leütötte őket. Ezzel szinte egy időben Cooper is akcióba lépett, a tőle nem messze álló őröket intézte el, majd gondoskodott arról, hogy a többi, közelben álló őr figyelmét is felkeltse, akiket aztán lelőtt. A mexikói tovább folytatta előrehaladását Kate felé, kövekkel ártalmatlanította a kint álló haramiákat, majd kézbe vette a gépágyút, és a legtávolabbi sarokba hátrált. Először a levegőbe lőtt, majd az előözönlő fegyvereseket vette célba, és szívbaj nélkül végzett velük. Az ellenfelek elfogyásával előrerohant egészen a barlang szájáig, újabb támadókat húzott magára, majd küldött a túlvilágra. A muníció elfogyása után a legközelebbi házba ugrott, innen ártalmatlanította állva maradt ellenfeleit. Továbbhaladását először kelet felé, majd a viskókkal párhuzamosan délnek irányította gondosan ügyelve arra, hogy minden épületet kipucoljon. Következő lépése ismét a figyelem felhívása volt, majd a házba visszavonulva csodás öklözéssel marasztalta támadóit. Röviddel ezt követően kővel hatástalanította a gépágyú kezelőit, felvette azt, végzett a túlélőkkel, és jelt adott társainak. Együtt léptek be a barlangba, ahol a gondosan előkészített csapdába sétáltak...



24. DEATHS OVERTURE

...mindenüket elvették, ráadásul Sanchezt elválasztották tőlük. A kábulatból először Mia eszmélt, aki a majom segítségével elcsalta az őrt, akit aztán Cooper ütött le. John nagy lendülettel perdült ki a cellából, magához vette tárgyait, majd visszatért társaihoz. A hiányzó őr hamar riadót váltott ki, amelyet szinte azonnal le is fújtak. A következő fegyverest Kate sikeresen elcsábította, majd a kés hangtalan munkája következett; egymás után járultak a ládához, és szedték össze holmijukat. Sam percei kezdődtek meg, amikor a kígyó segítségével végzett a kósza lövésre előrohanó Demonios késdobálókkal. Ezután északra fordult, a hüllőt a szoros kijáratához, takarásban helyezte el, majd felkeltette a túloldalt strázsáló őrök figyelmét, és velük is végzett. Mia érkezett, aki a kőlapra lépve kinyitotta a kaput, majd a háttal álló őrt megőrjítette, aki rohamot kapva egy füst alatt végzett a lövöldözésre előrohanó késdobálókkal is. Az újabb, figyelmet felkeltő lövés és a kígyó pontos elhelyezése további öt őr életét oltotta ki, köztük a függöny mögül előlépő Demoniosok is áldozatokká váltak. Cooper az északi járatok segítségével jutott el egészen a gépágyúig, ahol gyors sorozattal szabadult meg annak három őrétől, így Sam kényelmesen elhelyezkedve kezdhette meg a célkeresztbe eső haramiák sorozását. A meglőtt őrök a lépcsőn felfelé kerültek volna Williams hátába, ha McCoy nem állja útjukat pontos lövéseivel. A gépágyú töltényeinek fogytával Doc lépett a színre, és mesterlövész lövedékeivel szedte áldozatait. A földnyúlványon a túlpartra érve tervet ötlöttek ki Sanchez megmenekítésére: Cooper hátulról támadott, feladata a neki háttal és tőle délebbre álló két őr leszedése volt, Sam és a doki együttes tűzereje távolította el a harmadik őrt (a falba vájt résen keresztül). A mexikói ép bőrrel szabadult, így mindannyian az időközben elmenekült El Diablo után vetették magukat. Végeztek fegyvereseivel, ekkor azonban a bűnöző ismét egérutat nyert, ráadásul beomlasztotta a járatot. Kerülőre kényszerültek, ahol először az életükre törő, csapdával ellátott pallókon keresztül vezetett az út, majd a fal mélyedéseiből előtörő lángnyelvek veszélyeztették őket. Mia, gyorsaságát kihasználva rohant át a lángok között, a kapun átsétálva pedig az ott észrevett pallóra libbent: többé már nem kellett tartaniuk a tűzhaláltól. Az összeszokott csapatnak a két őr nem okozott gondot, azonban El Diablo nyomába innentől már

csak Cooper szegődhetett, aki a falon felmászva nyitott be a főgonosz szálláshelyére.

25. INFERNO

Nem sok híja volt, hogy a kés nem ért célba, ám ezen már nem elmélkedhetett. Az egyik szék mögé bújva kezdte el az El Diablo elleni harcot, ki-kiugorva lőtte meg ellenfelét, majd amikor az gyilkos csapdáinak egyikét vetette be, ügyesen kerülte ki azt. Viszonylag hosszú, de nem túl megerőltető harc után ellenfele úgy döntött, ideje, hogy szemtől szemben is összemérjék erejüket. Az első ütéssorozat még leterítette, azonban a lépcsőn felszaladva előnyhöz jutott, hiszen ellenfele imént leejtett fegyverét szerette volna felszedni: ez volt az a pillanat, amikor elindította ökölcsapásait! El Diablo igen jól állta az ütéseket, azonban a huszadik egyenes tájékán elájult. Cooper ekkor a székhez lépett, kihúzta belőle a kést, majd hasba döfte vele ellenfelét, aki súlyos sebesülésétől tántorog-

ni kezdett, majd a mozaiküveget kitörve zuhant a mélybe.

TIPPCSOKOR

A rendkívüli lehetőségek játékának is nevezhetném a Desperadost, hiszen a sokszínű karakterek az adott pálya többféle teljesítését biztosítják. Néhány gondolat azonban a Commandoson edzett játékosnak sem árt:

• A lőfegyverekkel óvatosan bánj, csapatod tagjai egymásra és a civilekre is veszélyesek, ha a tűzvonalban tartózkodnak! Arra is ügyelj, hogy minden lőfegyver más-más karakterisztikával rendelkezik (tűzvonal, tüzelési sebesség, felmelegedés, lőtávolság), azaz igyekezz kiválasztani a feladathoz leginkább illőt!

• A nagy múltú elődddel ellentétben ebben a játékban a riadó nem jelent automatikus állástöltést, mert lehet, hogy éppen az így kialakult helyzetből leszel képes profitálni! Ráadásul nem minden esetben a nesztelen megoldás a legjobb, van, amikor kifejezetten előnyös észrevetetned magad, és így csalnod csapdába az ellenfeleket!

• Számos olyan tárgyad akad, amely mindenkire veszélyt jelent, így használatukra fordíts különös gondot (csörgőkígyó, mérgezett üvegcse, dinamitrudak, kő, puskatus)!

• A megoldás keresése előtt elemezd ki a pályán található felszerelések által nyújtott előnyöket, vizsgáld meg alaposan az őrök elhelyezkedését, az őrjáratok útvonalait, és használd ki a terep adottságait!

• Más megoldás híján akár át is verekedheted-lőheted magad az ellenséges vonalakon, mindössze ne felejts el újratölteni, és végig fedezékben maradni!

• Az éjszakai pályákon már-már jogosulatlan előnyhöz juthatsz a koromsötét helyekre rejtőzve. Arról ne is beszéljünk, milyen meglepetést okoz itt a kígyó!

ÉS VÉGÜL

El Diablo halálával nem ér véget a Desperados története, mert egyrészt a demo gondoskodik új kihívásról (küldetése nem szerepel a teljes verzióban), másrészt pedig a készítők ígérete szerint a játékot megvásárlók – vagy a PC GURU szerencsés nyertesei – minden hónapban további egy-egy ingyenes pályát tölthetnek majd le az internetről. A Spellbound ezektől a „webisode"-októl várja azt, hogy az amúgy is hosszú játék (a cikk írásának végével nekem a beépített óra 2691 percet mutatott!) élettartama így még jobban megnyúljék.

Dauby

JÁTÉK

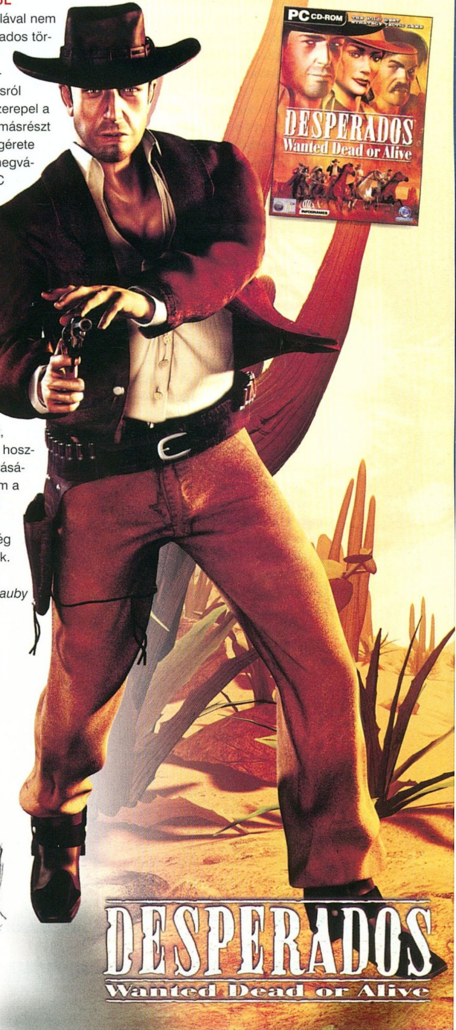
Ha elég bátornak érzed magad, hogy megküzdj magával a vadnyugati Ördöggel, ragadj pisztolyt, válaszold meg az alábbi kérdéseket, küldd be címünkre, és imádkozz, hogy a Te golyód legyen a gyorsabb! Vagy te legyél a szerencsés nyertes.

Íme a kérdések:

- Hányféle ellenfelet vonultat fel a játék?
- Melyik kisváros ura Carlos?
- Milyen fegyver okozza El Diablo végzetét?

A szerkesztőség címe:
Vogel Publishing Kiadó, Budapest 3. Pf. 210, 1300
Beküldési határidő: 2001. május 30.

A nyereményed lehet: 3 db Desperados PC CD



MENTŐÖV

Ti kérdeztek, a GURU válaszol!

BLACK & WHITE

Helló!

Nem akarok zavarni, és tudom, hogy még nem teszteltétek a Black & White játékot, de azért lenne egy problémám: már van egy állatom (egy majom), de nem tudom, mivel kéne etetni. Már adtam neki búzát, halat a vízből, de mindig eldobja! Ha tudtok, akkor plz segítsetek, hogy mivel kéne etetni, mert mindig meghal!

Szia!

Amikor az állatod kezébe élelmet adsz, simogasd meg kicsit, akkor lelkesen befalja majd, amit kapott, és később többet eszik olyat. Esetleg kösd ki a horgászokhoz, akkor megtanul halászni, bár igaz, hogy a halfogyasztás étvágyfokozó hatású.

Lily

BROKEN SWORD

Hy Mocsy!

Elakadtam a Broken Sword 1-ben. Ott, ahol a wc kefét kell megszerezni a kebabárustól. Azt írod a végigjátszásban, hogy kérjük meg a kis arab srácot, hogy segítsen, de nem tom, hogy vegyem rá, hogy segítsen. Kérlek, segíts. Előre is köszi.

Laczkó Márton

Az arab kissrác csak akkor segít, ha meggyőződtél arról, hogy a kebabárus a WC kefét használja. Alaposan vizsgáld meg a fickó kezét (amikor kavarja a kebabot). Többször is neki kell futni, mert a főhős csak bizonyos szögben veszi észre a kefét az arab kezében. Amint a gép kiírja, hogy a fickó a WC kefét használja, menj oda a kisfiúhoz, s kérd meg őt, hogy segítsen.

Mocsy

PHANTOM MENACE

Helló Mocsy!

Nagy gondom van a Phantom Menace játékkal. Már a hatodik pályán tartok, és ott egy öregasszony azzal a feladattal bíz meg, hogy mentsem meg a fiát, akit egy kapitány tart fogva. Nem tudok bejutni a házba! Már próbáltam minden oldalról közelíteni a házat, de sehogy nem tudok bejutni. Nagyon örülnék neki, ha válaszolnál az újságban, vagy az Internetes honlapotokon. Még egy kérés: nagyon jó lenne, ha a PGO-n a végigjátszás rovatba betennétek a Phantom Menace-t, mert sok gondom volt már az eddigi pályákkal is, és a barátaim sem nagyon boldogulnak!

Köszönettel: Norbert

U.I.: Ász az újság!!!!

A város utcáit színek jelölik. Keresd meg a narancssárga utcát, s ott menj fel a lépcsőn az egyik házba. Menj ki az erkélyre, s araszolj végig a rámpán. Találsz egy kötelet, azon keresztül tudsz menni az utca felett. Sebulba szobájába jutsz, ahonnan egy másik rámpára kell átmenned. Itt találsz egy újabb kötelet, mely a Kapitány (az, aki fogságban tartja a fiút) erkélyére visz el.

Mocsy

ICEWIND DALE

Helló Mocsy!!!!

Már régóta akarok írni neked, de csak most tudtam összekaparni összes szorgalmam, hogy e-mailt írjak. Szóval az Icewind Dale-ről lenne szó. A IV-chapter végénél tartok, ahol a törp komplexumban megbíz engem az a lebegő szürke szellem azzal, hogy irtsam ki a törpe temetőből a Lich-et. Igen ám, de kiirtottam a fizikai valóját kint, majd a kulcs révén fölfedezett új helyen, a Bal3-as kriptából ki kell szállítani a varázstárgyakat a Jobb2-be. Te legalábbis ezt mondtad! Kipróbáltam mindenhogy; azt például, hogy csak a könyvet viszem át, és a varázslatokat beírom a mágusom könyvébe, de a lich megint újraéled. Volt egyszer egy olyan eset is, amikor a lich nem éledt újra, pedig vártam egy csomót, és viszszamentem a szellemhez, de nem mutatta meg a kijáratot, erre én visszamentem, és a Lich-ecske már ott is volt.

Kérlek, Mocsy, segíts nekem, hogy hogyan kell elpusztítani a Lich-et végleg.

*üdv: B@rney****

Rosszul emlékszel. A Bal 4-es kriptából kell átvinni a lich életerejét tartalmazó üvegcsét a Jobb 2-esbe. Ezután az élőhalott varázsló már nem éled újra.

Mocsy

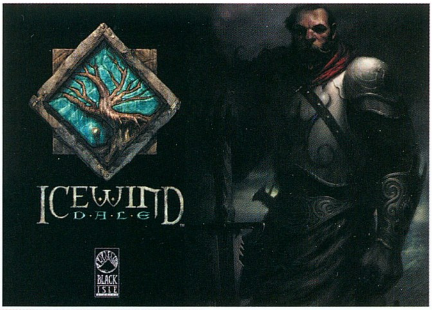
BALDUR'S GATE 2

Sziasztok!

Bocs Brazil, hogy neked írok (hidd el, én sem örülök neki:), de Mocsy címét nem találtam. Légyszi továbbítsd neki a kérdésem (Ja, lehet, hogy csak én néztem felületesen az újságot, de csak a te emil-címedet találtam meg.)! Szóval épp a Baldur's Gate 2-vel játszom, és elakadtam egy ponton. Mit kell csinálni Bodhi fekete (sötét) szívével?

Előre is kösz a választ.

Fronek Olivér



Bodhi szívét akkor kell használnod, ha kialakult már valami románc közötted, s valamelyik NPC között. Ekkor Bodhi vámpírt kreál a kedvesedből, akit csak úgy tudsz megmenteni, ha feláldozod Bodhi szívét az egyik templomban.

Mocsy

HITMAN

Szia!

Lenne egy kérdésem a Hitmannel kapcsoltban. A budapesti pályán már megöltem a terroristát, beszéltem a fogorvos titkárnőjével, de nem találom azt a fürdőt, ahol ő van.

Előre is köszi: Tilli Dániel

Hi!

Az előcsarnokból elindulva tábla igazít útba a fürdő irányába, itt ajánlatos a férfi szakaszba menned, keresd fel a szaunát, és várd meg őkelmét. A térképen is láthatod, merre található meg a fürdő és a szauna.

Szia, Dauby

Hello GURU Team!

Amint elolvastam a márciusi számban megjelent Hitman leírást, úgy gondoltam, azonnal billentyűzetet ragadok, mivel Dauby szaktárs szerintem egy kicsit ramboid módon oldotta meg a játékot. Remélem, kiegészítésem elnyeri tetszéseteket, és leközlitek, de ha nem, az sem baj.

A megjegyzéseim a következők:

1. A 3-ik küldetésnél nem szükséges az ajtón bemenni a bárba, hogy elrejtsük a fegyvert, megoldhatjuk ezt az ablakon át is.

2. Az 5-ik küldetésnél célszerű a WC előtt álló őrt elcsípni, majd utána egy füst alatt elkapni az egyik pincért is a ruha miatt. A hullákat elrejthetjük a női WC-ben, ott nem fedezi fel senki.

3. Lee Hongot lazán meg lehet ölni fojtóhurokkal is a főhadiszállásán, nem kell annyit lövöldözni.

4. A 7-ik pályán el lehet futni a jaguár mellett, csak jó időzítés kérdése az egész. Fontos! Vigyük át a mesterlövészpuskát a köv. pályára, legalább egy golyóval.

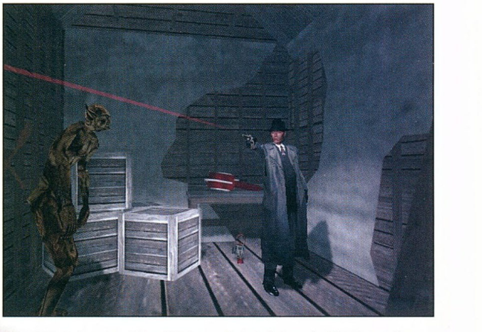
5. A 8-ik pálya elején dobjuk el a puskát, menjünk el a „nagy" fához, majd óvatosan kapjuk el a két oldalon álló őrt. Ezután menjünk vissza a puskáért, a fa mellől lazán lelőhetjük Pablót.

6. A tizenegyedik pályán az első kapu után érdemes átmenni a „túloldalra", a teherautóhoz. Az itt talált bombát Boris kocsijába rakva nem nagyon kell izgulni azon, hogy Boris meglép.

7. A 13-ik küldetésnél vegyük fel a sörétest, majd az első keresztfolyosón menjünk el balra, egészen a másik őrig (itt találunk egy géppityut is). Ha nem megyünk vissza a folyosóra, magyarán szólva az ajtó takarásában lövöldözünk, sebesülés nélkül lelőhetjük az összes klónt.

Csak ennyit akartam hozzáfűzni

Csá: Kaumaci



GRAND PRIX 3

Helló Brazil!

Valamelyik nap fellapoztam az egyik PC Gurut a GP beállításoknál. A szemem majd kiesett, mert azt láttam, hogy a beállításoknál egy Jaguart állítgattatok. Azt kérném tőletek, írjátok meg, hogy honnan szereztétek a kocsikat! Jó lenne, ha a levrovba betennétek, ezzel sok GP3-as versenyzőnek megkönnyítenétek az életét!

Üdv: Fenyvesi „Dokey" Attila

Nem Jaguárt állítottunk, hanem egy alapautót. A Jaguar embléma csak a csapatot jelöli, mert amikor a beállításos cikket készítettem, akkor már 2000. évire frissítettem a játékot, így lehetett Jaguár, BMW embléma a menüben, és ilyen képek kerültek az újságba (azóta már a 2001-es frissítésen is túl vagyok). A CD mellékleten egyébként mindig találsz GP3-mal kapcsolatos újdonságokat.

Üdv. Tasnádi Zoltán

ALONE IN THE DARK 3

Sziasztok!

Elakadtam az Alone in the Dark 3-ban. Pumaként újjászülettem, s az aranyszobrot is megszereztem. De utána AKÁRMERRE megyek, meghalok. Most mi van?

Légyszi, segíts!

Köszi: Béci

A puma testében csak korlátozott ideig maradhatsz, mivel bizonyos idő elteltével automatikusan meghalsz (erre az öreg indián figyelmeztet is). Javaslom, hogy tölts vissza egy előző mentést, s kitérők nélkül, azonnal fuss a sashoz, majd vissza az indiánhoz. Csak így mentheted meg a lelked!

Mocsy

NOCTURNE

Szia Mocsy!

Olvastam az újságban, hogy te írtad a Nocturne leírását. Szeretném, ha segítenél a játékban!

A 4-dik küldetés elején vagyok

A temetőben a törpéktől a kulcsokat megszereztem

A kriptaajtókat kinyitottam

Lementem a kriptába, ott van öt kő szimbólumokkal a tetején, ezeket lehet tologatni

Légy szíves, írd meg innét, hogy lehet továbbmenni.

Előre is köszi!!

Jumo

Húzd az első és a harmadik kőszimbólumot a fény útjába. Menj a fal mellett lévő kapcsolóhoz, s húzd meg a kart. Amenynyiben mindent jól csináltál, a kripta előtt három oltár jelenik meg.

Mocsy

CHEAT

Nagyon nehéz a játék? Sok az ellenfél? Semmi gond, itt a segítség!

AIRLINE TYCOON

Játék közben nyomd le az ESC billentyűt, s írd a kódot:

atmissall minden küldetés választható
donaldtrump extra pénz
expander nagyobb repülőtér
mentat minden segítség aktiválva
nodebts az adósság megszüntetése
showall minden repülő látható
thinkpad notebook
winning a küldetés teljesítése
missioncrowd zsúfolt repülőtér
runningman gyorsabb gyalogosok
famous nagyobb hírnév

CLEOPATRA

Nyomd le a Ctrl + Alt + Shift + C gombokat, s jöhet a kód:

Mummys Revenge múmiatámadás
Crop Busters sáskajárás
Jail Break sírrablók
Hail to the Chief jégvihar
Crimson Tide vérfolyó
Amphibious Assault békatámadás
Ancient Astronauts gyorsabb piramisépítés

STAR TREK: HIDDEN EVIL

A kódokat játék közben írhatod be:

kirk istenmód
bones „Hypospray"
scotty minden kulcs és kártya elérhető
spock pályaugrás

STAR TREK: AWAY TEAM

A cheat mód bekapcsolásához játék közben írd be, hogy "cheater", majd jöhet valamelyik kód:

medic a csapat gyógyítása
iwin a küldetés megnyerése

STAR WARS: BATTLE FOR NABOO

Az Options/Passcodes menüpontban írhatod be a kódot, amely elfogadását rövid hangjelzés kíséri:

JHGNRGAS minden pálya választható
FMRYLDAD „Dark Side" pálya
EOWXZGAS csapatfotó
DIWMZIAR credits
HRDTOKIL erősebb pajzs
RQORACAQ az AAT elérhető
LFZWKXAA végtelen élet
XFIIYBAY „SwampSpeeder"
JOBXXFAI képtár
RECTVBAH „Concert Hall"
CXSJMIAA együtéses halál
ABVUSEAY hőkereső
NASTYMDE nehezebb játék

JOINT STRIKE FIGHTER

lCrtl+rCrtl+S „Screenshot"
Crtl+C+O a küldetés teljesítése
Crtl+G+O a küldetés elvesztése
Crtl+T+U a sebesség fokozása
Crtl+S füst
lCrtl+rCrtl+E katapult
lCrtl+rCrtl+E (kétszer) végtelen lőszer a földön lévő katonának

PENNZOIL: WORLD OF OUTLAWS

Némi pénzhez juthatsz, ha a karrier módban névként ezt írod be: **„megasaxon"**.

THREE KINGDOMS: FATE OF THE DRAGON

Játék közben nyomd le az Entert, ezután írd be a kívánt kódot:

!om+win! győzelem
!om+fog! a teljes térkép látható
!obj+gold! extra arany
!obj+lumber! extra fa
!obj+rawmeat! extra hús
!obj+corn! extra kukorica
!obj+food! extra étel
!obj+iron! extra vas
!obj+wine! extra bor
!obj+all! extra mindenből
!om+god! a kijelölt egységek legyőzhetetlenek
!om+speed! a játék sebességének növelése
!om+godblessovermax! A kijelölt vezér maximális szintű lesz, s némi nyersanyagot is kap

Alternatív kódok:

!om+superman! a kijelölt egységek legyőzhetetlenek
!om+gonzales! a játék sebességének növelése
!om+icanseeagain! a teljes térkép látható
!obj+moolah! extra arany
!obj+splinter! extra fa
!obj+chips! extra kukorica
!obj+piggy! extra kaja
!obj+ingboard! extra vas
!obj+booze! extra bor
!om+smartbomb! minden katonai egység megsemmisül
!om+godblessgreed! +10000 minden nyersanyagból

HOSTILE WATERS

Indítsd a játékot a **„-setusupthebomb"** paraméterrel, majd játék közben az F8 lenyomásával hívd le a konzolt, pötyögd be a kódot, s az F8 ismételt lenyomásával eltüntetheted a konzolt:

enableallmovies 1 minden videó látható
filthylucre 1 999999 EJ
invulnerable 1 minden egység legyőzhetetlen
revealmap 1 teljes harci térkép
Winlevel 1 a küldetés teljesítése

KOHAN: IMMORTAL SOVEREIGNS

A kódokat játék közben, az Enter lenyomása után írhatod be:

free gold maximális arany
hoody hoo+10 minden termékből
speed it up gyors építés
unpleasant dreams katasztrófa
yeahbam a küldetés teljesítése
show fog teljes térkép

SPOOKY CASTLE

Játék közben kell a kódokat beírnod:

kablooie hatalmas robbanások
hammersplease teljes erejű ütések
zappo az adott szint teljesítése
zool kulcsok
medic az egészség helyreállítása
agua sétálhatsz a vízen és a láván
barrier pajzs

WORLD WAR 2: INVASION NORMANDY

Ha elfogyna a lőszered, hívd le a konzolt, majd írd be: give [fegyvernév] [x], ahol x a lőszerek száma.
A fegyverek: Colt45, Bazooka, Rifle, Bazooka, Machinegun, Backpack, Machete, Landmine.

STARSHIP TROOPERS

Nagyobb tapasztalat:
Keresd meg az **„st_db_attr"** fájlt az Stta\Units könyvtárban. Valamilyen szövegszerkesztő segítségével a 26. sorban az „1 0 0 15 0 0 1" bejegyzést cseréld erre: „1 0 0 200 0 0 1".
Extra felszerelés:
A Mission könyvtárban lévő „interface.txt" fájlt nyisd meg valamilyen szövegszerkesztővel, majd

a különféle felszerelések neve utáni 3-as értéket cseréld 12-re, vagy 18-ra. Mindezt az összes küldetésnél meg kell ismételned.
Több lőszer a raktárban:
Keresd meg az „st_db_attr" fájlt az Stta\Units könyvtárban. Valamilyen szövegszerkesztő segítségével a 29. sorban, a 6. pozícióban lévő 10000-es értéket változtasd 100000-re.

OUTLIVE

A kódokat játék közben, az Enter lenyomása után írhatod be:

#CAN I PLAY WITH MADNESS istenmód
#FEAR OF THE DARK teljes térkép
#FORTUNES OF WAR több pénz
#BE QUICK OR BE DEAD gyors építés, kutatás

SERIOUS SAM: FIRST ENCOUNTER

Játék közben az F1 lenyomásával hívhatod elő a konzolt. Írd be a kódot, Enter, majd az F1 újbóli lenyomása aktiválja a kódot:

cht_bGod istenmód
cht_bGiveAll minden fegyver választható
cht_bRefresh az egészségpontok a maximumon
cht_bGhost „clipping" kikapcsolása
cht_bInvisible láthatatlanság
cht_bFly repülő mód

Alternatív kódok, melyeket a ~ billentyűvel lehívott konzolba írhatsz:

please god istenmód
please giveall minden fegyver választható
please refresh az egészségpontok a maximumon
please ghost „clipping" kikapcsolása
please invisible láthatatlanság
please fly repülő mód

TUROK: DINOSAUR HUNTER

A kódot a cheat menüben írhatod be, melynek elfogadását a „Code Activated" felirat jelzi.

Normál mód:

LLSNMRTN legyőzhetetlenség
MGRLSGTM minden fegyver választható
RHNSRLL kifogyhatatlan lőszer
JFFSPNGDNBRG végtelen élet
TRNTNNQ teljes térkép
DGHTTSRS minden kulcs elérhető
PRMSHN nagy fejek
MBRNKLSN „spirit" mód
HFLLTHSH „dana" mód
GSRCGKFS „quack" mód
KNTSFSKS repülő mód
BGGNTSS „disco" mód
HTSDNM képtár
LRNMSNHR credits
TKMDKK az ellenfelek látszanak

3Dfx mód:

DDDNSTBR legyőzhetetlenség
THMSCLS minden fegyver választható
LNJHNSN kifogyhatatlan lőszer
JFFSPNGDNBRG végtelen élet
GNNTRTMNT teljes térkép
NGLCKCK minden kulcs elérhető
RBCHN nagy fejek
NDNLP „spirit" mód
JSNCRPNTR „dana" mód
DNLDDCK „quack" mód
BKSTRD repülő mód
JHNNCK „disco" mód
SHNTRRNT képtár
THTRTMBB credits
FHGTBC az ellenfelek látszanak

Szintkódok (normál mód):
PTLFGNDS, QTMBGS, GTMNDSBF, NCPGHM, RSTPDFRPL, BGRSD, NBCD, LFRRSPR, CRCDND, CTNTSCND, THSFNDNT, HSTSMN.

Szintkódok (3Dfx mód):
MTTSTBBNGTNB, DRRNSTBBNGTN, MKJNK, PTNDNCN, NNTND, TRMNN, JMDNN, MRGRTTRR, JHNTHMS, STPHNBRML, GRGMLCHCK, RNTRC.

MACHIAVELLI: THE PRINCE

A kódokat velencei képernyőn írd be:

HDIVIEW teljes térkép
HDIKASH 50000 pénz
HDISPY az ellenfél felderítése
HDIKARNAGE zsoldosok

SIMCOASTER

Megváltoztathatod az induló pénz összegét, ha a \data\levels könyvtárban lévő standard.sam fájlt megnyitod valamilyen szövegszerkesztővel, és megkeresed a „Money Things" szekcióban az alábbi sort:
BankAccountInfo.InitialCash 50000
Az 50000 helyére írd be a kívánt összeget, majd mentsd el a változtatást!

FALLOUT TACTICS: BROTHERHOOD OF STEEL

Apró trükk: Egyetlen kivétellel használd fel az akciópontjaidat, majd quicksave, s visszatöltve az állást az akciópontok feltöltődnek.

THE MOON PROJECT

A cheat mód aktiválásához játék közben írd be: „**Cheater 1**", majd jöhetnek a kódok:

MyBrainIsFaster 1 gyors fejlesztés
Limit_Up # az egységlimit növelése a # értékre
MoneyForNothing # a pénz növelése a # értékre
ByeBye a scenario elvesztése
Shower „Lightning Rain"
Tromaville sérülés minden látható ellenfélnek
GoHome! a kijelölt saját épület lerombolása
JudgementDay minden látható ellenfél elpusztítása
ScienceForNothing szabad kutatás
beautifulmoon 1 teljes térkép
hotground aknák elhelyezése
HereYouAre! minden ellenfél látható
Hide háborús köd
Moonlight a háborús köd eltávolítása
NobelPrize minden kutatás elvégezve
Cheater 0 a csalások kikapcsolása

THE SIMS: HOUSE PARTY

Játék közben nyomd le a Ctrl + Shift + C gombokat a parancssor megjelenítéséhez. Ide kell a kódokat beírnod. Többet is írhatsz egyszerre, ilyenkor pontosvesszővel válaszd el azokat! A felkiáltójel megismétli az előző kód hatását.

rosebud 1000 simoleon
hist_add új statisztika az adott családnak
map_edit on/off térképszerkesztő be/ki
move_objects on a tárgyak mozgatása
preview_anims off/on animok ki/be
rotation [0-3] a kamera forgatása

COSSACKS: EUROPEAN WARS

Játék közben az Enter lenyomása után írhatod be a kódot:

supervizor a „háborús köd" ki/bekapcsolása
money több alapanyag
izmena a játékosok váltogatása a numerikus billentyűzeten
multitvar a P lenyomása után minden egység elérhető
www a supervizor, multitvar, izmena kódok együttes bekapcsolása

CHICKEN RUN

A szintlépéshez játék közben írd be: „**werreuiy**".

Tóni

HARDVER HÍREK (CEBIT NEWS)

VIDEOKÁRTYÁK

A nagyszabású számítástechnikai szakvásárok, mint amilyen a CeBit is, az írott és online sajtótól egyaránt kitüntetett érdeklődésre számíthatnak. A videokártya-gyártók tehát keresve sem találhatnak alkalmasabb időpontot új termékek bejelentésére; az elmúlt években számtalan példát láthattunk e lehetőség kihasználására. Reményeink teljesen indokoltak voltak tehát, hogy a kiállítás minden bizonnyal igen komoly meglepetéseket tartogat majd a számunkra. Egyes gyártók azonban már a vásár előtt ellőtték puskaporukat, az előző számban már olvashattatok is a GeForce3 és a Kyro II hivatalos bejelentéséről. Ennek megfelelően azt vártuk, hogy a többi cég kénytelen lesz kontrázni – CeBites látogatásunk azonban egészen más eredményeket hozott.

A még komoly versenyzőként számon tartott cégek száma tavaly óta megfogyatkozott; a 3dfx standja idén hiányzott a Hannover Messe 9-es pavilonjából. Az NVIDIA sikeresen megszavaztatta a szellemi tulajdonok eladásának engedélyezését a részvényesek közgyűlésén, és a céget március utolsó napjaiban végül hivatalosan is felszámolták. Meglepő módon mégis akadt egy ismerős arc, az egykor az STB-nél dolgozó Luciano, aki tavaly oly lelkesen osztogatta a 3dfx pólókat a stand tetejéről Lara Croft aktív közreműködésével. Az egykori dicsőség (vagy annak látszata?) után most jóval szerényebben, kék NVIDIA ingben fogadta az érdeklődőket a tajvani cég standján...

A megmaradt négy nagy azonban idén is a már megszokott helyeken állította fel standjait, és mindegyiküknél sikerült időpontot is egyeztetni.

Első célpontunk a Matrox volt; a kanadai cég jókora kék piramist épített fel a maga területén, melynek egyik oldalán állandó showműsor és ajándéksorsolás szórakoztatta a vásár látogatóit. A cég idén 25 éves, az ez alatt az idő alatt bevezetett technikai újításaik felidézése volt a fő téma – bent azonban ennél többet is hallottunk. Először talán a legjobban várt kérdésről: sajnos le kell lomboznunk a G800-ra váró rajongókat, Anja ugyanis kategorikusan tagadta, hogy ilyen fejlesztés létezett volna. Állítása szerint a chip csak a lelkes rajongók fantáziájában létezett... Ettől függetlenül a Matrox dolgozik egy új terméken, de ennek megjelenése csak későbbre várható. A jellegével kapcsolatban nem tudunk sokat mondani, mindenesetre beszélgetésünkben sok szó esett a rendkívül jövedelmező, de komolyabb 3D-s képességeket nem igénylő vállalati piacról, melyet a kanadai cégnek szándékában áll a jövőben is uralni.

Következő utunk az Imagination Technologies standjához vezetett. Itt mindjárt szemtanúi lehettünk egy elsőre talán meglepő, de annál általánosabb eseménynek: az Nvidia európai PR-igazgatója éppen baráti üdvözlésben részesítette a PowerVR csapat egyik tagját. Később fel is emlegettük ezt az ATi emberének, aki mosolyogva közölte velünk, hogy ez már csak így megy a cégek között. A valóságban sokan ismerik egymást az „ellenségek" közül, jobbára tudnak arról is, hogy a másik éppen min dolgozik – azaz sokkal lazábban állnak a konkurenciához, mint az internetes rajongóik...

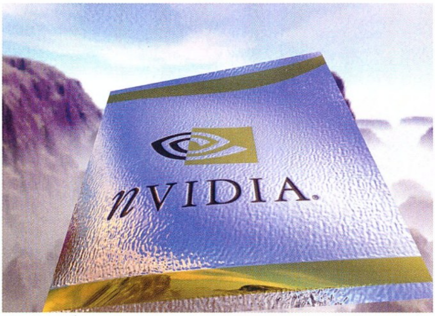
A kiállítás sztárjának nevezni a céget túlzás lenne, ennek ellenére ők voltak azok, akiknek többé-kevésbé sikerült bombát robbantaniuk a CeBit állóvizében. A Kyro II bejelentése tulajdonképpen mindenkit váratlanul ért, akárcsak az első interneten megjelent tesztek eredményei; a PowerVR architektúra legújabb inkarnációja bizony rendesen odavert nemcsak a G2MX-nek, de néha a bátyóját is megszorongatta. Tovább fokozta a hatást, hogy az első hivatalos kártyagyártó a Hercules lett a jól ismert Prophet márkanévvel.

David Harold, a cég PR menedzsere nem volt ismeretlen a számunkra, a szituáció annál újabb volt azonban. Az ImgTech sokévi küszködés után végre a megfelelő időben tudott kihozni kártyát, a jól megérdemelt siker azonban nem szállt emberünk fejébe. Az előadás első fele a Kyro II által használt tile based rendering bemutatásával telt; erről a tesztünkben majd részletesebben is olvashattok. David kiemelte még, hogy a Kyro I hibáit mostanra teljesen kijavították; valamint felhívta a figyelmünket arra is, hogy az ő kártyájuk T&L nélkül is sokszor megelőzi a Geforce-okat. Ez már nem volt annyira ínyünkre; épp elég, hogy a várhatóan igen népszerű KyroII valamennyire akadályozni fogja eme technológia további terjedését, és egy hasonlóan gondolkodó cég bukásának már szemtanúi lehettünk. Rögtön érdeklődni is kezdtünk a PowerVR és a DirectX8 viszonyáról. A válasz, noha nem tartalmazott semmi konkrétumot, mégis megnyugtató volt: a PVR által gyártott arcade játékgépek tartalmaznak T&L egységet, így a technológia korántsem ismeretlen a számukra. A KyroII pedig a második DX7-es termékük, és az első DX8-as még az idén várható...

Az ATi volt a másik cég, amelytől vártunk valamiféle bejelentést a kiállításon; sajnos erre részükről sem került sor. Mindjárt az elején közölném azonban, hogy a Radeon2 köszöni, jól van; azonban sem konkrét megjelenési dátumot, sem bármiféle technikai részletet nem sikerült kicsikarnunk tőlük. Ettől függetlenül igen érdekesen alakult a beszélgetésünk a cégről és úgy általában az elmúlt és eljövendő évekről.

Ahogy azt bizonyára tudjátok, az ATi hatalmas cég, amely a kilencvenes évek elején jelentős fölénnyel uralta a grafikus kártyák piacát. Maga a 3D-s forradalom sem érte őket teljesen készületlenül, bár első saját chipjeik igen gyengék voltak; azonban talán óriási méretük miatt csak igen lassan tudtak reagálni az NVIDIA hirtelen feltörésére. Részesedésük lecsökkent, és visszaszorultak a második helyre – azonban ez a reakció jól átgondolt és alapos megmozdulásnak bizonyult. Sikeresen vették át ellenfelük taktikáit: erős, 3D-s chipet tervezni, azzal megfelelő szakmai elismerést szerezni, majd a chipet a különböző pia-

cok igényeihez igazítva teljes kártyacsaládot készíteni. A Radeon tavalyi megjelenését és sikereit követően tehát az ATi hozzálátott az NVIDIA többi támadásának kivédéséhez: a kiállítás idejére jelent meg a két monitorkimenettel rendelkező Radeon verzió, valamint megvásárolták a profi 3D gyorsítókat gyártó (és igen hányatott sorsú) FireGL-t is. Ed Knight elmondása szerint az idei év várhatóan a tavalyihoz hasonlóan fog alakulni; azaz nemsokára megjelenik a Radeon2, amely kábé úgy viszonyul majd a GF3-hoz, ahogy elődje a GF2-höz. Hasonló feature-ökre és eltérő technológiai megoldásokra, valamint versenyképes árakra számíthatunk – az NVIDIA egyeduralmától rettegők megnyugodhatnak tehát. A jövőt illetően is hallottunk azért ezt-azt; amint arról már beszámoltunk, a Nintendo konzoljához chipet tervező ArtX már egy éve az ATi számára fejleszt videokártyát, és Ed úgy vélte, jövőre reményeik szerint ilyen szempontból is beérik nagy konkurensüket. Nem zárta ki azonban a váratlan meglepetéseket sem példaként említve a Kyro II megjelenését. Ez a realista és őszinte hozzáállás egyébként igen szimpatikus volt nekünk, bár lehet, hogy csak valami PR-trükkről van szó... :)



Úgy alakult, hogy utoljára tettük tiszteletünket az NVIDIA kis faházánál. A cég ötletes játékot szervezett a kiállításra: útleveleket lehetett vételezni a standjukon, majd ezekbe pecséteket gyűjteni a kártyagyártó partnereiknél, mindenféle Pentium4-es meg GF3-as nyereményekért.

A cégre egyébként a nyugodt, visszafogott magabiztosság volt a jellemző a CeBITen. Néhány gépen GF3 technológiai demókat mutogattak a közönségnek; ugyanezeket mi is megtekinthettük később Philipp Wynn Jones szobájában (meglepő módon szintén PR manager). Ő is szinte meglepően normális volt, és nagy szavak helyett a techdemókkal és két, megjelenés előtt álló DX8-as játék bemutatásával igyekezett meggyőzni minket. Ezek valóban lenyűgözők voltak, egyértelműen jelezték, hogy a cég örök híve a technológiai fejlődésnek. A GF3 magas árával kapcsolatos kérdésünk nem érte felkészületlenül (bevallása szerint ezt szinte mindenki feltette neki): a cég egyáltalán nem aggódik emiatt. Ezt a kártyát az újdonságok híveinek szánták, akik hajlandók ennyit fizetni érte; a többi változat is meg fog jelenni, amikor itt az ideje. A konkurencia mozgolódása nem aggasztotta őket különösebben, noha természetesen figyelemmel kísérik a tevékenységüket. Az új fejlesztéseket és a 3dfx-től vásárolt technológiákat illetően Philip nem tudott – vagy nem akart – nyilatkozni, a GF3 piacra érkezését pedig áprilisra ígérte (noha tudomásunk szerint a gyártás csak a napokban indult be teljesen a chippel kapcsolatos kisebb gondok miatt). Aligha meglepetés egyébként, hogy a kiállítás a GF3-tól volt hangos, és az ember lépten-nyomon 3Dmark2001-et futtató gépekbe botlott a videokártyagyártók standjain.

A beszélgetés egyébként gyakran ment át humorosba; Philip például megpróbált rávenni minket arra, hogy szembesítsük Lucianót tavalyi, „minden rendben van" kijelentésével - de ettől inkább eltekintettünk...

A beszélgetéseket áttekintve tehát az idei év eseményeit nem lehet még teljesen megjósolni. A Matrox idén se nagyon fog sok vizet zavarni a gamer piacon; az ATi pedig valószínűleg képes lesz eljátszani az NVIDIA erős konkurensének szerepét. A PowerVR azonban kicsit felboríthatja ezt a papírformát, ha képesek a jelek szerint kiforrott technológiájukat valamilyen olcsó és gyors, DX8-at támogató kártyába is implementálni. Más versenyzők felbukkanását vagy visszatérését se lehet azonban kizárni – szóval idén se fogunk unatkozni.

Sziasztok!

Immáron három éves tradíció, hogy a PCG és CHIP Magazin közös stábja a legkülönfélébb közlekedési eszközökkel felkerekedik, és célba veszi az év legnagyobb horderejű számítástechnikai és informatikai kiállítását, a CeBIT-et. Idén a hannoveri időjárás nem sok jót tartogatott (stabilan öt fok), ám mindez teljesen jelentéktelennek tűnt a pavilonokban fellelhető, elképesztő mennyiségű technológiai újdonság láttán. A hardver hírek helyett most ezekből szeretnénk egy válogatást megosztani veletek, természetesen a teljesség igénye nélkül. A videokártyák és processzorok világán túl, a generációváltás előtt álló mobil iparág, illetve a szórakoztató elektronika képviseletében a Sony fejlesztéseinek sora került fókuszba. A nyolc oldalas news mellett a májusi hardverrovat főleg bemutatókra épül, ám ennek ellensúlyozásaként a következő számunkra átfogó videokártya-teszttel készülünk (GF3, KyroII). Addig is a CeBIT híreket kezdjük a legpopulárisabb témával a videokártya-gyártók jövőbeni terveivel.

Az összeállításhoz jó szórakozást kíván a PCG Hardver Team.

(A beszámolóból kimaradt, hogy Stefan Raab az évszázad bokszmeccsén vereséget szenvedett a németek női bajnokától, Regina Halmich-től. A CeBIT mellett ez igen érdekes eseménynek bizonyult:).)

Voodoo I.	7e	
Voodoo II.	15e	
PCI Svga	3e-től	
CD Rom	4e-től	
1,2Gb Hdd	10e	
4,3Gb Hdd	15,2e	
Klamath 350	13,6e	
Celeron 333A	10e	
Celeron 300	9e	
8Mb Edo Ram	1,6e	
16Mb Edo Ram	3,2e	
32Mb Edo Ram	6,4e	
PI alaplap	7,5e-től	
PII alaplap	15e-től	
PI 166	5,2e	
PI 200MMx	8e	
PI 233MMx	10e	
15' Monitor	20e-től	
17' Monitor	35e-től	

PIII Konfiguráció
PIII 633
128MB SD RAM
6,6GB HDD
48x CD ROM
ATI 8MB VGA
LAN, HANGKÁRTYA
89.990.-

EXTREME COMPUTERS

OTP Bank áruhitel!

Postai UTÁNVÉTEL, telefonos rendelésre!

Monitor szervíz!

Nettó árak!!!

Komplett konfigurációk, új és használt alkatrészek adás-vétele.
Számítógépek átépítése, javítása, bővítése garanciával, alkatrészek beszámítása!

1065 Budapest, Podmaniczky u. 2. | Tel/Fax: 302 86 88 / 301 02 93 | H-P: 09 - 21, Sz: 10-16

www.extremeco.hu .:. extremeco@matavnet.hu

BALATI Computers Bt.

1146 Budapest, Thököly út 88.

Epox CU-133A FCPGA alaplap
Epox 8KTA3+ SocketA alaplap
2 év garancia
24.950,-/43.950,- +áfa

WEB lap tervezés!
Internet előfizetés Hunnet, Telnet
Credigen, OTP hitelügyintézés
Tel.:/Fax.: 341-5343, 06-20 9264-507 Faxbank: 2333-666/1607#
E-mail: balati@ahol.com WEB: www.balati.hu Nyitvatartás: H-P 9-17h-ig

WCPUID / CPU Status

[WCPUID Ver.2.8]

Vendor ID	GenuineIntel			Type ID	0
Family ID	6	Model ID	8	Stepping ID	3
Brand ID	Intel Pentium III				2
Platform	Socket370 (PGA370 Socket)				

Clock Frequency

Internal	1080.00	MHz		Clock Multiplier
External	135.00	MHz	DDR	8.0

I-Cache	16K	Byte	L2 Cache	256K	Byte
D-Cache	16K	Byte	L2 Latency	0	
T-Cache		Byte	L3 Cache		Byte

WCPUID **** MHz

OldMan TUNING
Hardwerem-96 Kft.

Tuning konfigurációk, processzorok, alaplapok.
Átépítés alkatrész beszámítással, 3 év garancia.
Minden alkatrész tesztelve.
Cím: 1067 Budapest, Csengery u. 55.
Telefon: 3326-841, 06-20-924-4647
Nyitva: H-Cs: 9-18, P: 9-17-ig
http://oldman.ini.hu

LS COMPUTER
A NYUGATINÁL ÉS ÚJPESTEN

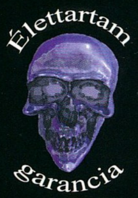
Új és használt számítógépek, alkatrészek, átépítés beszámítással
RÉSZLETFIZETÉSI LEHETŐSÉG!!!

AKCIÓ!

Minden Canon nyomtató 10% kedvezménnyel!
miro és Sony monitorok akciós áron!
Savage4 PCI !!! videokártyák
MONITOR, NYOMTATÓ, NOTEBOOK ÉS EGYÉB ALKATRÉSZ SZERVÍZ
1067 Budapest Podmaniczky u. 29. Tel/Fax: 311-5456
1042 Budapest Király u. 25. Tel/Fax: 370-0631
WWW.LSCOMPUTER.HU Rendeljen most!

5. DIMENZIÓ Bt.

Számítástechnikai szaküzlet
http://www.5dimenzio.hu



- komplett számítógépek
- alkatrészek (rendelésre is)
- számítógép bérlés (300 Ft/ óra) internet hozzáféréssel, játék lehetőséggel
- folyamatos akciók
- TVNet internethálózat bemutatása
- OTP áruvásárlási gyorskölcsön

Telefon: 280-55-80
Nyitva: hétköznap 10-18 óráig
Szombaton: 9-15 óráig
Budapest XIX. Üllői út 250.
(a Hunyadi mozival szemben)

COMPSERV

Bp. XIV. Nagy Lajos kir. útja 168.Telefon: (36-1) 36-36-36-1, 460-10041
www.compserv.hu

ASUS
Hivatalos forgalmazótól, 3 év garanciával!
SOLTEK
MSI
alaplapok 3 év garanciával!

SZÁMÍTÓGÉP HÁZAK FESTÉSÉT VÁLLALJUK!

ALAPLAP	
SOLTEK SL75KAV AMD sock-A 266MHz,ATA100 Ac'97 hangk.	36.200
ASUS CUSL2-C Intel PII-PIII, i815 ATA100, 4 usb	39.900
MONITOR VEZÉRLŐ	
Geforce 2MX 32MB	22.500
CD-ROM	
LG CD-ROM 52x	8.800
LG CD-RW ÍRÓ 8/4/32x	29.900
LG DVD 12/40x	22.900
HDD	
10GB Quantum Ld20 ATA100	22.900
20GB Quantum Ld20 ATA100	24.900
SPECIÁLIS HŰTŐK	
COOLINK COOL121 dupla lapátsoros s-A s-370 1,3GHz	3.000
GLOBALWIN WBK68 csendes socket-A socket-370 1,5GHz	4.100

GEFORCE III monitor vezérlő
64MB DDR 350MHZ RAMDAC
ASUS Leadtek

AZ árák nem tartalmazzák az ÁFA-t és változhatnak!

GYORS, MEGBÍZHATÓ, TAKARÉKOS!

Ha előfizet, olcsóbb!

Egy évre 11 424 forintért,
fél évre 5712 forint

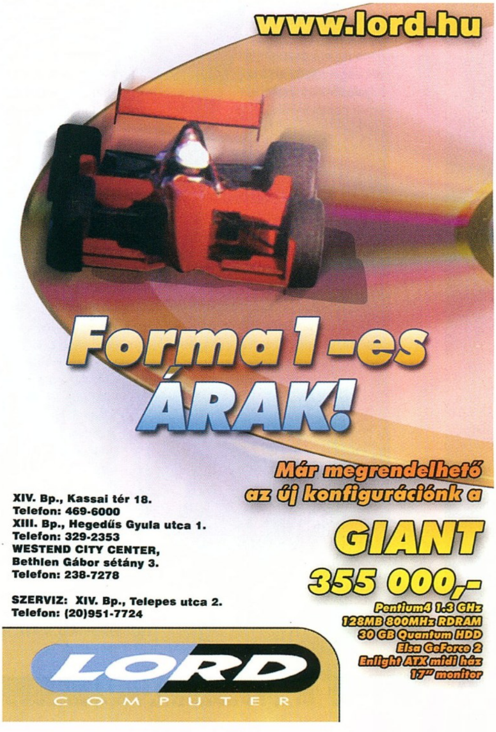
Ne késlekedjen!

VOGEL

Telefon: 349-4768 ● e-mail: terjesztes@vogel.hu

JELEN SZÁMUNK HIRDETŐI

Acomp 3
5th dimenzió 88
Balati Computer....................88
CD Galaxis....................19
Compusrev 88
Corg computer 101
Dynamic ....BIV
Enternet 33
Extreme 88
Hardverem '97 88
Herta ....BII
Kelly Tech....................109
Lord Computer 89
LS computer 88
MCCD 121
Microsoft Media Edge 21
Mycomp....................99, 101
PC5 studio 99
Ready Computer 101
Samsung ....BIII, 113
Trans-am 99
VTCD 115
Westend Multimedia 49



CEBIT NEWS - MOBIL

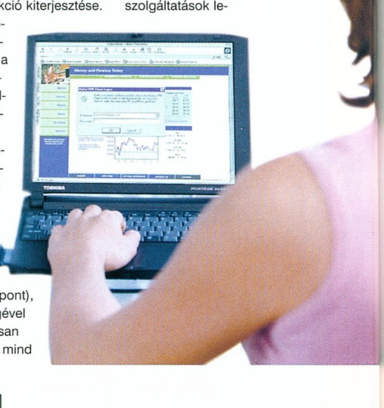
A Deutsche Telekom árnyékában kaptak helyet a mobil iparág domináns képviselői, akik számtalan újdonsággal jelentkeztek a harmadik generációs mobil telefonok elterjedésének küszöbén. Ezek közül most a Nokia és az Ericsson 2001-ben megjelenő termékeire fókuszáltunk, de terveink szerint a következő számunkban a Motorola és a Siemens nem kevésbé érdekes fejlesztéseit veszszük sorra.

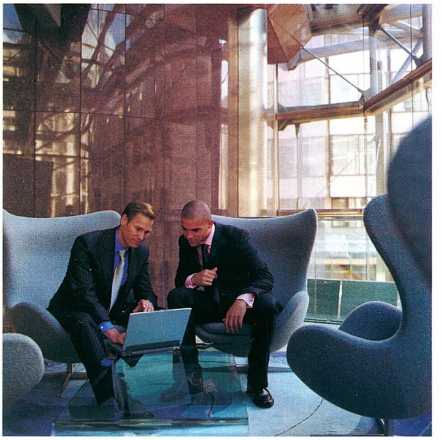
NOKIA: MINDENKINEK VALAMIT...

A szlogenhez hűen a finn gyártó standja hemzsegett az újdonságoktól, az első látogatásunkkor szinte az egyik pulttól a másikig rohantunk, hogy mihamarabb kipróbálhassuk őket. Közben azért felderengett, hogy teljesen új modellel a Nokia nem jelentkezett, a bemutatott mobilok kivétel nélkül egy-egy jól bevált széria utódjának tekinthetők. A 9210-es kommunikátor egy ideje már várat magára, így az év eleji megjelenés helyett egyelőre kíváncsian várjuk, hogy mikor kerül a boltok polcaira. Bár a kiállításon nem számított említésre méltó újdonságnak (valamikor tavaly mutatták meg a nagyközönségnek először), azért a lehetőség, hogy közelebbről szemügyre vegyük, igen vonzónak ígérkezett. Mielőtt elrohantunk volna mellette, hogy az eddig még sosem látott készülékekre fókuszáljunk, a kijelzője tisztes távolból is megállít parancsolt. Persze a PDA-k világában a színes kijelzőktől az informatika iránt aktívan érdeklődők kapásból már nem esnek hasra, de azért a látvány tekintettel arra, hogy mobiltelefonról van szó, egyértelműen sokkolónak bizonyult. Mind a régi változathoz, mind a vetélytársak modelljeihez képest a 9210-es megjelenítése óriási minőségi ugrásnak tekinthető, olyan tulajdonságnak, amely sokakat a nagyobb méret ellenére is az üzleti felhasználásra pozícionált telefon megvételére ösztönözhet. Bár az elődhöz képest a külső drasztikusan nem változott, mégis elmondható, hogy a kevés lényegi módosítás (színek, egy-két vonalvezetés) tökéletesre formálta az összképet. Az elegáns, stílusos megjelenés mellett a belső értékekre sem lehet panaszunk. Közel fél órás gyorstesztet követően szívem szerint hazáig rohantam volna a kiállított mintadarabbal, ám a többiek testi épségét nem kockáztathattam. Meggyőző volt a szoftver különálló elemeinek intelligens egymásba ágyazása, a webes lehetőségek támogatása, illetve a színes, nagyméretű kijelző nyújtotta vizuális hatás. Ezek alapján a kultusztégla reinkarnációja biztos befutónak számít, egyedül az a szomorú, hogy a hazai percdíjak mellett a lehetőségeinek teljes kihasználása (web, email) még a várhatóan rendkívül magas nyitó ára mellett is sokak számára megfizethetetlen költséget jelent majd.

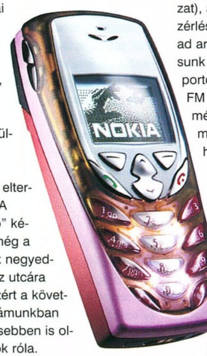
A csúcs után a következő dobásuk a professzionális mobil-felhasználóknak szánt 6310-es, amely egyesíti a közeljövőben elérhető szolgáltatások kihasználásához szükséges technológiai újdonságokat. A képeken látható, hogy a 6210-es jól eltalált külső formái egyfajta kiegészítést kaptak, illetve, hogy a kezelőfelület is átdolgozásra került. Persze a design megítélése erősen szubjektív, kézben fogva nem tűnt se kiemelkedően jónak, se említésre méltóan rossznak. Érdekes, hogy a lenyűgöző menynyiségű újításból a helyszínen kevés előnyt tapasztalhattunk meg, jól látszott, hogy a GPRS és Bluetooth támogatás egyelőre a jövőre nézve jelent majd kiaknázható lehetőségeket. A WAP szolgáltatás a GPRS hálózaton belül folyamatos online kapcsolatot eredményez, ám a költségeket nem a percdíj, hanem a fogadott és az elküldött adatmennyiség határozza majd meg. A Bluetooth, mint ipari szabvány az egyik legütősebb implementációnak számít, a segítségével a 6310-es 10 méteren belül vezeték nélkül kommunikálhat bármilyen másik Bluetooth-kompatibilis egységgel. Ennek a legkézenfekvőbb módja a headsetek és a kihangosítók vezeték nélküli életre keltése, ami a CeBIT alapján hamarosan teljesen elfogadott megoldásnak számít majd. További lényeges újítás a hangrögzítés funkció kiterjesztése. Ezen belül lehetőségünk lesz a beszélgetéseket és a rövid feljegyzéseinket elmenteni, illetve a mobilt előre megadott parancsszavak alapján hanggal vezérelni. Ezen felül a szoftver számtalan apróbb módosítást tartalmaz majd (a „to do” lista új menüpont), amelyek segítségével könnyen és gyorsan menedzselhetjük mind a munkahelyi, mind a szabadidős elfoglaltságainkat. A 111 grammos, dual bandes, 47 mm széles, 129 mm hosszú mobil a negyedik negyedévben landol a boltok polcain, de azt már előre lehet tudni, hogy az elterjedése egyben egy új korszak kezdetét is jelzi majd.

Nem így a sok hármassal megáldott modell, amely továbbra is a fiatalok jelenkori igényeinek kiszolgálására készült. A 3310-es külső formáit örökítő utód 1.1-es WAP támogatással igyekszik vonzóbbá válni, ezen felül lényeges technológiai újításokkal nem rendelkezik. Kapott viszont egy teljesen új, flipperszerű játékot Bumper néven, illetve komoly internetes támogatást a Club Nokia oldalain keresztül. A jövőben a 3330-as tulajdonosok a WAP-os felületről letölthetnek pár extra pályát az „eredeti” játékokhoz (Space Impact, Snake II), vagy épp frissíthetik a képernyővédőjüket a legújabb, animáló változatokra. Azaz, aki igazán ott akar lenni a topon, az WAP-ozik majd, más lehetősége nem is lesz. Ennek a jó oldala, hogy a fiatalok kapcsolatba kerülnek a mobil alapú internetes kommunikációval, azaz akarva-akaratlanul belekóstolnak a WAP-os szolgáltatások le-





hetőségeibe. Innen már csak egy lépés, hogy igényük legyen a korszerűbb és gyorsabb (kedvezményesebb?) hozzáférésre, azaz a GPRS támogatásra. Addigra a piac is átalakul, az ehhez szükséges technikai feltételek végleg kiépülnek, a szolgáltatások bővülnek, a GPRS mobilok elterjednek. A „beetető” készülék még a második negyedévben az utcára kerül, ezért a következő számunkban részletesebben is olvashattok róla.



Üzleti, professzionális, játék - lássuk, mi maradt még. Természetesen a formabontó, a stílusos, az egyedi. Ezek a jegyek eddig hiányoztak a felsorolásból, ám a Nokia-pártiaknak jó hír, hogy az első piacra kerülő GPRS hálózatot kezelő divatmobil, a 8310-es ezeket a tulajdonságokat mind egyesíti. Igazság szerint a „kaméleon” egy-egy jól eltalált előlappal (hivatalosan kilenc lát majd napvilágot) nagyon vonzónak tűnt, különösen azok számára lehet érdekes, akik nem az életüket szeretnék menedzselni a telefonjukról, pusztán valamilyen jól használható, valamennyire a belső ízlésvilágukat is tükröző készülékre vágynak. Amennyiben mindezt kiegészíthetjük azzal, hogy szeretnénk elkerülni a tucattelefonokat, máris eljutunk a 8310-eshez, amely e paramétereknek megfelelve néhány érdekes meglepetéssel is szolgál. Ezek egyike a beépített FM rádió, a WAP támogatás (1.2.1-es változat), az új headset és a hangvezérlés funkció. Utóbbi lehetőséget ad arra, hogy hang alapján váltsunk profilokat, aktiváljuk az infra portot, vagy épp bekapcsoljuk az FM rádiót. Mindez ékszerdoboz méretben, 84 grammos súly mellett, várhatóan valamikor a harmadik negyedév közepén.

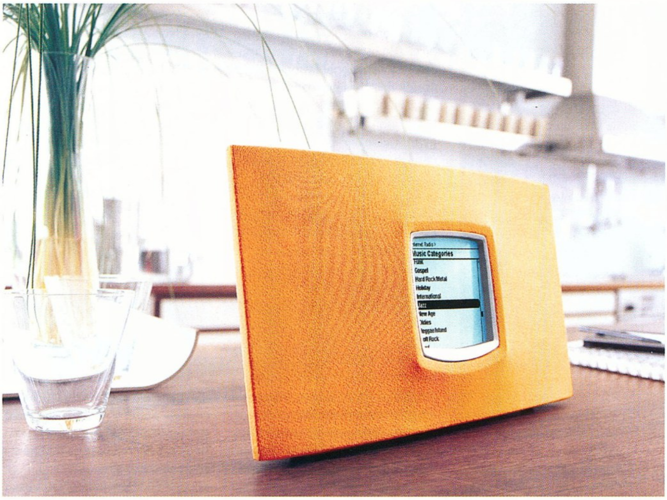
Végül egy presztízskérdés a Nokiának. Bejelentettek egy új mobil telefon kiegészítőt, a Nokia Music Player HDR-1-et, amely 32 MB-os flash memóriával megáldott FM rádió, MP3 lejátszó. Saját elemről működik, azaz független egységként is használható. Az MP3 mellett az AAC (Advanced Audio Coding) formátumot is támogatja, amely alkalmas a zenei anyagok védelmének biztosítására. Szintén a harmadik negyedévben kerül majd a kiskereskedelmi csatornákba, és az alábbi telefonokkal lesz kompatibilis: 3310, 3330, 8210, 8850.

ERICSSON: A HELYZET NAGYON BONYOLULT...

Párlépésnyire a Nokiától a mobil iparág másik meghatározó szereplője, az Ericsson verte fel a sátrát. Méghozzá nem is akárhogyan, holott a CeBIT-es aktivitásuk kifejtése előtt a sajtónak már beszámoltak arról, hogy az európai növekedés mérséklődésének köszönhetően számukra a helyzet különösen bonyolult. Példának a Kínai piacot hozták fel, ahol a mobil üzlet valósággal robban, új előfizetők milliói csatlakoznak folyamatosan a hálózatokhoz. Úgy tűnik azonban, hogy a svédek a gyártás-kihelyezés és a jelenlegi nehézségeik ellenére is pontosan kidolgozott, jövőbeni tervekkel rendelkeznek, azaz a pártolóknak nincs miért aggódniuk, az Eri gőzerővel folytatja modelljei fejlesztését, és folyamatosan keresi az összefonódási lehetőségeket a piaci szerepük megerősítése érdekében.

Az év végére várható csúcsmodelljük, a nyolc soros, 256 színű kijelző és a beépített antenna ellenére mindössze 101x48x19 mm-es paraméterekkel és 85 grammos súllyal bír. Csekély méretei dacára a T68 ideális lesz az internetes szolgáltatások igénybe vételéhez, melyek remélhetőleg 2002-ben már képesek lesznek az előfizetőket a GPRS nyújtotta előnyök kihasználására sarkallni. A CeBIT-en bemutatott prototípus a GPRS támogatáson felül Bluetooth egységgel és fejlett multimédiás képességekkel rendelkezett. Utóbbiakat az MMS (Multimédia Messaging Service) rövidítés alatt foglalták össze, amely szabványosítja a kép-, videó- és audioanyagok küldésének feltételeit. Amennyiben ez mind a két oldalon teljesül, akkor nincs akadálya például annak, hogy a készülékhez kapcsolt mini kamera felvételeit másik telefonra küldjük. Mindeme újítások ellenére talán a legörömtelibb, hogy a T68 teljesen új külsőt kapott, azaz a jól bevált, „kézvágós” modellek helyett a következő irányvonal végre a megnövelt kijelző és a kézbeillő formák felé mutat.

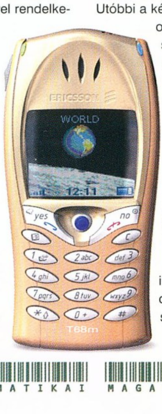
Kicsit visszaugorva a 2002-es év jövőképétől, a T39 még a nyár előtt elérhető lehetőségek gyűjteményének tekinthető. A készülék valamikor a második negyedévben debütál, és azon felül, hogy a világ bármelyik GSM hálózatában használható (900-1800/1900 MHz), rendelkezik az összes lényeges technológiai újítással (GPRS, Bluetooth, WAP 1.2.1). Akihez a T28 közel állt, az most sem fog csalódni. Gyakorlatilag a külső nem sokat változott, bár a kijelzőt körülölelő, ezüstös borításnak köszönhetően kicsit elegánsabb formákat képvisel. A kezelőfelület is a megszokott méreteken „terpeszkedik”, ám említésre méltó, hogy az eddig különálló iránygombokat egyetlen hosszúkás gombbá vonták össze (két végén a két iránnyal). Végül igazi technológiai áttörésként a T39 tulajdonosai egészen brutális, 300



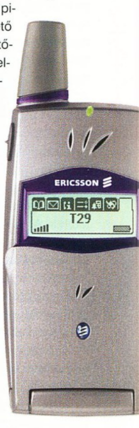
órás (12 nap) készenléti és 11 órás beszélgetési idő birtokába juthatnak. Összességében jó alternatíva lesz azoknak, akik továbbra is az egyik legkisebb mobilt szeretnék a zsebükben tudni, ugyanakkor kihasználnák a Bluetooth és a GPRS nyújtotta előnyöket is.

A T29 már nem csillogtat ilyen, hosszú távon is értékes technológiai implementációkat, ám az olcsóbb szegmensben ledolgozza az Eri készülékek vetélytárssakkal szembeni hátrányát. A szoftver az MMS kistestvérével, az EMS-sel (Enhanced Messaging Service) kiegészítve lehetőséget biztosít a csengőhangok és a képüzenetek telefonok közötti cseréjére. További kiegészítésként az összeláncolt SMS-ek küldése, illetve a két felhasználó közötti csöndes és gyors SMS alapú kommunikáció lehetősége (chat funkció) is támogatott. Ezzel szépen fel is soroltuk a Nokia 3310-es modelljének a képességeit, mindent lelkiismeretesen kipipálhatunk. Válaszként a finnek visszavágtak az egyetlen szálkáért, a 3330-as a T20-ashoz hasonlóan WAP támogatást kapott. Egyetlen bajunk a T29-cel az volt, hogy kézben fogva a külseje nagyon jelentéktelennek tűnt, holott a kiegyenlítődő képességek mellett ez igen fontos tulajdonságnak tekinthető. A T20-ast bumszli felépítése ellenére a mobilhasználók java jól eltalált telefonnak értékelte, ezért is furcsa, hogy a svédek nem ezt a vonalat erősítették. Persze a megállapítás nem teljesen igaz, hiszen korábban már bejelentették a T20e-t, amely az eredeti készülék EMS-sel és chat funkcióval kiegészített változata. Részünkről szívesebben fogadtunk volna egy „új" T20-at kicsit vékonyabb designnal, és a már említett kiegészítésekkel. Egyelőre azonban a fiataloknak marad a T20e, a kicsit idősebb korosztálynak pedig a konzervatívabb külsővel rendelkező T29. Az ígéretek szerint mind a kettőt még a strandszezon beköszönte előtt a szolgáltatók kínálatában tudhatjuk majd.

A T68 MMS képességei kapcsán már említettük az Eri kiegészítőinek jelenlegi zászlóshajóját, a hordozható kamerát. A CommuniCam alig nagyobb, mint a korábban már a PCG-ban is tesztelt MP3 lejátszójuk, a súlya is mindössze 25 gramm. Bármelyik, beépített modemmel rendelkező Ericsson készülékhez csatlakoztathatjuk. A designra nem lehet panaszunk, a mindennapjaink színesítésére hivatott kiegészítő igen szemrevaló darab. Amennyiben csatlakoztattuk a mobilunkhoz, a CC beépül a rendszerbe, azaz egy felhasználóbarát szoftver segítségével lehetőséget kínál a kamerával rögzített fotók menedzselésére. A képek felbontása 24 bites színmélység mellett 352x288 pixel. A táskánkból előhalászva profi fotózásra ugyan nem, de a pillanatnyi élethelyzetek megörökítésére és ezek megosztására kiválóan alkalmas. Küldhetünk képeket egy partiról, kirándulásról, vagy éppen magunkról, a végállomás pedig lehet email cím, az Ericsson mobil portálja, vagy a kamera memóriája. Utóbbi a későbbi felhasználás okán öt kép huzamosabb idejű tárolására alkalmas. Az előzetes tesztek alapján egy CC-vel készült kép továbbításához közel egypercnyi internetes kapcsolat szükséges. Hasonló megoldásról a CeBIT hírek Sony fejezetében is olvashattok.



A végére maradt az internetes rádió, a modern lakások igazi dísze, amely közel kétezer, a hálózatról elérhető adás vételére alkalmas. Ezeket a beépített hangszórókon, fülhallgatón, esetleg a házi sztereó rendszeren szólaltathatjuk meg. Igazi ereje a vezeték nélküli kommunikációban rejlik, ehhez azonban szükséges, hogy a közelében legyen egy internetre kapcsolt Bluetooth hozzáférési pont. Végső esetben Ethernet kábel végére is csatlakoztathatjuk, bár ezzel a képességeit a XX. század végén alkalmazott technológiák szintjére süllyesztenénk (No way!:)). Az ultravékony design tetején elhelyezett kezelőfelülettel keresgethetünk az adások között, a folyamatot pedig az előlapon egyeduralkodó elemként elhelyezett kijelzőn követhetjük soron. A kedvenc adóinkat be tudjuk programozni, ezeket a Cordless Internet Radio eltárolja. Ébresztőóraként is funkcionál: megadhatjuk a kívánt rádióállomás URL-ét, vagy beállíthatunk egy különleges zene fájlt, esetleg maradhatunk a szokásos, idegborzoló ébresztő szignálnál. Eme elképesztő tulajdonságok egy részével már a piacokon beszerezhető legócskább ébresztőórás rádiók is rendelkeznek, de ha megnézitek a mellékelt képeket, akkor látni lehet, hogy nálunk miért is örvendett osztatlan népszerűségnek. Ezen felül a kétezer állomás messze túlmutat a „házi" rádiók lehetőségein; aki hallgatott már interneten zenét, az tudja, hogy se szeri, se száma a kedvenc stílusában sugárzó adóknak. Ezek gyakran csak a hálózatról érhetők el, és nagy előnyük, hogy a világon bárhol hallgathatják őket.

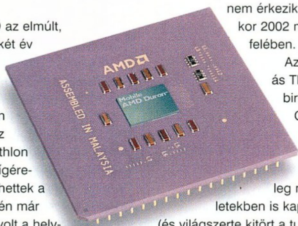


Természetesen a tökéletes hatás végett elemről működik, tehát az adások fogadásához hasonlóan a szükséges áramellátás sem igényel holmi felesleges kábeleket. Persze az ilyen díszítő elemként is funkcionáló használati tárgyakhoz kellően berendezett lakás dukál, ám ezt még van időnk beszerezni, mert a CIR csak az év végén fog megjelenni, elsőként az USA-ban, majd ezt követi az európai premier valamikor a 2002. év elején.

shoebaron

CEBIT NEWS - CPU

Az idei CeBIT nem bővelkedett a processzorokkal kapcsolatos eget rengető újdonságokban, és semmiféle komolyabb bejelentésre sem került sor a kiállítás ideje alatt. Ennek azonban semmi hatása sem volt a látogatókra, a nagy processzorgyártók standjainál mindvégig jelentős volt az érdeklődés.



Az AMD az elmúlt, mindössze két év alatt igen hosszú utat tett meg, hiszen '99-ben még csak az eljövendő Athlon processzor ígéretével készülhettek a CeBIT-re. Idén már egész más volt a helyzet; a céget nem is annyira az Intel konkurenseként, hanem egyszerűen az egyik nagy processzorgyártóként kezelték. Standjuk hatalmas volt, gigantikus kivetítővel (melyen azonban csak kissé idétlen frázisokat puffogtattak) és persze rengeteg, ízléses házakba csomagolt AMD processzoros géppel.

Az NVIDIA szelleme itt is jelen volt egyébként: a legnagyobb érdeklődés a GF3 + Thunderbird páros teljesítményét demonstráló gépeket övezte, amelyeken meglepő módon nem a 3Dmark2001 futott :). Az egyes gépek egyébként a különböző piaci szegmenseket lefedő tipikus konfigurációkat testesítették meg a desktop gépektől kezdve a kisméretű, vállalati szerverekig.

A fő attrakciókat persze csak zárt ajtók mögött lehetett megtekinteni: a másfél gigahertzen - sima léghűtéssel - süvítő új Palomino proci valóban lenyűgöző teljesítménnyel rendelkezik (lesz mobil változata is). A kicsit áttervezett, magasabb órajelre optimalizált architektúrájú processzorok megjelenése csak a nyárra várható. A 2 GHz körüli működési sebesség a cég szerint elegendő lesz addig, amíg az új Appaloosa core, valamint a következő generációs K8-as architektúrára épülő processzorcsalád meg nem érkezik valamikor 2002 második felében.

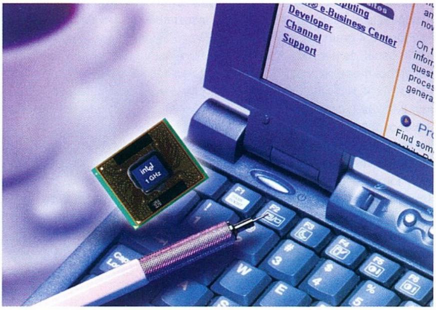
Az új szériás Thunderbird 1,33 GHz-es változatai pedig elvileg már az üzletekben is kaphatók (és világszerte kitört a tuningosok körében az őrület, mivel a hírek szerint ez a core döbbenetes órajelekre pumpálható). Várni kell viszont a duál processzoros masinára, melyet a 760MP chipset hajt, és amelyet a cég a közepes szerverek és munkaállomások piacára szán. Nehéz eldönteni egyébként, hogy vajon haszna vagy kára származik ebből az AMD-nek; a piacon igen komoly az érdeklődés az olcsó duál Thunderbird alapú gépekre, ugyanakkor ez a piac sokkal nehezebben tolerálná a megkérdőjelezhető stabilitást.

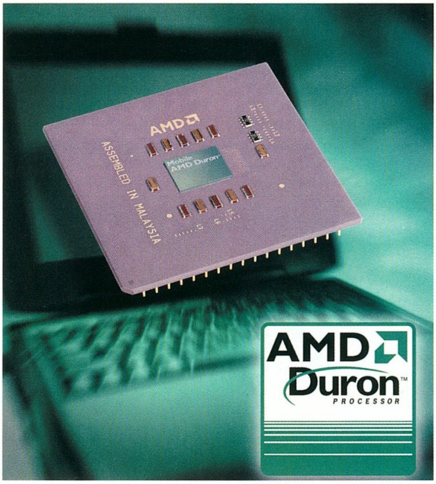
A processzor-óriás Intel standja ehhez képest valamivel kisebb és unalmasabb, minden komolyabb újdonságtól mentes volt. Mindössze egyetlen Pentium4-es masinát láthattunk, bár ez a maga 2 GHz-es órajelével viszonylag gyorsnak számított :). A cég egyébként szépen, folyamatosan izzítja be a P4 promóciós hadjáratát, melyet agresszív árpolitikával kívánnak támogatni; a hírek szerint még a csúcsmodellek is 500 dollár alatti áron fognak megérkezni. A szerver/munkaállomás piacra szánt Foster változat, valamint a 0,13 mikronos Northwood core is készülget közben, és előbb vagy utóbb az Itanium is megérkezik majd.

Volt ellenben mindenféle más technológia; úgy tűnt, hogy az Intel jobban ki szeretné emelni a cég átalakulását. A legkülönfélébb hálózati-, mobilkommunikációs és egyéb technológiai fejlesztéseiket áttekinteni szinte lehetetlen feladat, így most csak a Bluetooth-ról ejtenénk szót. Ettől a különféle hardware eszközök közötti drótnélküli kommunikációs szabványtól volt hangos az egész kiállítás, gyakorlatilag mindenhol ott van már a mobiltelefontól a PDA-n keresztül a modemekig. A közeljövőben mindenképpen szentelünk majd egy komolyabb cikket a témának, mert a CeBIT alapján nem keveset fogunk még hallani róla.

A Transmeta jelenléte nem is annyira a saját standján keresztül volt érzékelhető, inkább a töméntelen mennyiségű szub-notebook számítógép keltett feltűnést. Ezek ilyen 20*10*1,5 cm körüli méretű ketyerék, pl. a Sony esetében színes LCD kijelzővel, videokamerával, és persze Windows 98 fut rajtuk. Lenyűgöző apróságok, és valószínűleg igen hasznosak is, bár az áruk egy darabig még biztosan korlátozni fogja az elterjedésüket. A hírek szerint azonban a Transmeta gyengélkedik, nemrégiben mondott le például a cég egyik vezetője, Dave Ditzel.

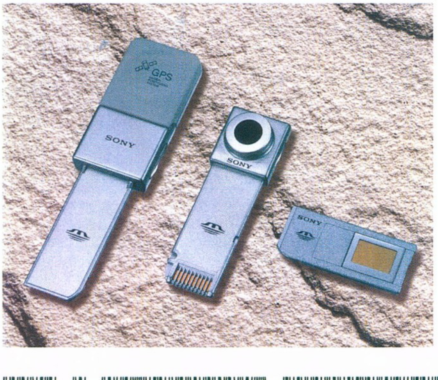
A VIA-Cyrix csapat új processzorral készült, bemutatták a C3 proci 64k L2 cache-t tartalmazó változatát. Az órajel 733 MHz, 133-as rendszerbusszal, és van 3Dnow! támogatás is. A chip azonban inkább a 0,15 mikronos gyártástechnológiájával és az ebből fakadó előnyös tulajdonságaival tűnik ki; kis mérete miatt a gyártása rendkívül olcsó, és egészen kevés hőt termel. Mégsem kísérte túl nagy figyelem; a valószínűleg komolyabb hardverek iránt érdeklődő látogatók általában az alaplapi chipsetekre és a jókora VIA papírszatyrokra koncentráltak. A Cyrix a jelek szerint még mindig nem tudta visszanyerni régi pozícióját (amely egyébként sem volt valami kiemelkedő), ennek ellenére az anyacég igencsak bizakodó, és eltökélt szándékuk a low-end piac meghódítása. A fenti processzor ebben jó szolgálatot tehetne, de kb. ugyanannyiba kerül, mint egy 600-as Duron…





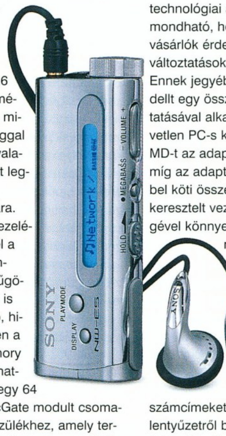
CEBIT NEWS - SONY

Ez az a cég, amelynek a CeBIT-en bemutatott újdonságai egy külön számot is megérdemeltek volna. Külsőre a japán gyártó standja a tavalyi kiállításhoz képest nem sokat változott, ám a belső tartalom számtalan elképesztő meglepetéssel szolgált. Ez volt az a hely, ahol kétméterenként valami olyan termékbe „ütköztünk", amely előtt csak hitetlenkedő tekintettel tudtunk állni, pedig azt hittük, hogy az Aibón edzett csapatunkkal ilyesmi már aligha fordulhat elő. Nos, a robotkutyák elmaradhatatlan bemutatóját követően, elsőre egy atomikus designnal felvértezett PC-s konfigurációt szemrevételeztünk. A vizuális sokk után a lényegi felismerések következtek, miszerint a ház előlapján a DVD logo mellett az MD és a Memory Stick felirat is helyet kapott. A rendszer a viszonylag átlagos core mellett (GeForce2 MX, PIII 600) beépített Memory Stick leolvasót és MiniDisc-lejátszót (ezt nagyjából a floppy meghajtó helyére illesztették) is tartalmazott. Az igen fejlett multimédiás képességek vezérlésére a ház előlapján külön panelrész kapott helyet pár funkciógombbal és egy komolyabb méretű digitális kijelzővel. Végül további újításként hatott, hogy az alaplap „plusz" két USB portját az előlap aljára tervezték, ami jobban meggondolva igencsak praktikus megoldás, hiszen billentyűzet, egér vagy joystick esetén – hogy csak a legkézenfekvőbbeket említsük – nem kell a gép hátulján kotorásznunk, ha aktiválni szeretnénk az újonnan beszerzett eszközeinket. (Sőt, ha az input eszközt az op rendszer ismeri, akkor a telepítést is megússzuk, azaz a kontrollerek esetében már eljutottunk a konzolok szintjére. Nem is tudom, hogy sírni vagy nevetni érdemes-e a következtetésen:).) Pár hónappal ezelőtt elkészítettük a PCG álomgépének konfigurációajánlóját, de a Sony új modellje jól demonstrálta, hogy az igényes kivitelezés és az átgondolt tervezés talán még a MHz-ek bűvöleténél is vonzóbb lehet. Szóval ezt a díjat most képletesen az előttünk csillogó elit rendszernek adományoztuk és gyorsan továbbálltunk, mielőtt még a feltörekvő birtoklási láz végleg elhatalmasodott volna rajtunk. A továbbiakban a legérdekesebbnek ítélt termékeket szeretnénk bemutatni nektek, melyek összessége kétséget sem hagy a felől, hogy a Sony továbbra is magabiztosan őrzi pozícióját a szórakoztató elektronikai iparágban, illetve, hogy fejlesztései (és az igényessége?) révén bizony a legtöbb vetélytársát már alaposan maga mögött hagyta.



NW-E5, NW-MS9

„Az európai piacon a tavaly bevezetett első generációs hálózati walkmanek visszajelzései fantasztikusak voltak. Az új modellek gyorsabbak, csillogóbbak és könnyebb használni őket." Röviden így jellemezte Adrew Griffits, a Sony európai audio részlegének központi menedzsere az áprilisban bemutatkozó második generációs hálózati lejátszókat. A „töltsd le és menj" kategóriában az NW-E5 a korábbi E3-as változat utódja, különlegesen csillogó króm designnal és 96 MB beépített flash memóriával. Mindez 33 grammban és 81x32x16,6 mm-es paraméterek mellett, miáltal az E5 joggal pályázhat a valaha is készített legkisebb Sony walkman díjára. Az MS9-es kezelése még ennél a minden szempontból lenyűgöző terméknél is rugalmasabb, hiszen esetében a zenéket Memory Sticken tárolhatjuk. Alapból egy 64 MB-os MagicGate modult csomagolnak a készülékhez, amely természetesen teljesen kompatibilis az összes többi MS-t használó megoldásokkal. Tehát rakosgathatjuk a digitális fényképezőgépünkből az autó zenelejátszójába, vagy épp a barátunk PDA-jába. Ennek megfelelően tárolni is bármit tud, tehát a zenéken kívül képeket, dokumentumokat és animációkat is szállíthatunk rajta. Mindössze 4 grammal nehezebb az E5-ösnél, és a méreteik is nagyjából megegyeznek (36x81,4x14,1 mm). Szoftverként mindkét készülékhez az OpenMG Jukebox 2.0-ás változatát mellékelik, ez az MP3 és az ATRAC3 formátumokon felül a WMA és a WAV tömörítéseket is támogatja. További hasonlóság, hogy (természetesen) USB csatolóval szerelték, ám az E5 „AAA" elemről, míg az MS9 újratölthető NiMH „gum stickről" működik. Várhatóan április folyamán kerülnek majd a boltokba igen borsos áron.



MZ-R700

A vállalat célkitűzései közé tartozik, hogy MiniDiscek piacán elért 54%-os részesedésüket az év végére 60%-ra növeljék. Bár a CeBIT-en bemutatott MD-s fejlesztéseik nem rejtettek lényeges technológiai áttöréseket, mégis elmondható, hogy átgondolt, és a vásárlók érdekei szem előtt tartó változtatásokat eredményeztek. Ennek jegyében az R700-as modellt egy összekötő egység beiktatásával alkalmassá tették a közvetlen PC-s kommunikációra. Az MD-t az adapterrel optikai kábel, míg az adaptert a géppel USB kábel köti össze. Az M-crew névre keresztelt vezérlő szoftver segítségével könnyen és gyorsan MD-re másolhatjuk winchesteren vagy CD-n tárolt zenéinket. Létrehozhatunk saját albumokat, és lehetőségünk van arra is, hogy a számcímeket kényelmesen a billentyűzetről bepötyögve rögzítsük. A közeljövőben az összekötő egységnek két változata is napvilágot lát majd. A PCLK-MN10A a fenti lehetőségeket tartalmazza, míg a PCLK-U5-ből a vezérlő szoftver kimarad, azaz „mindössze" a gépen lejátszott zenék digitális közvetítésére alkalmas. Bármilyen optikai bemenettel felszerelt MD-hez csatlakoztathatjuk, ám ezen felül a lejátszó egységgel semmilyen kommunikációra nem alkalmas. Ilyen megoldásokkal már korábban is találkoztunk, de igazából az előrelépés épp a szoftveres támogatás erejében rejlik, ami egyelőre a Sony modellek kiváltsága marad. További érdekesség az MD Long Play technológia alkalmazása, mellyel az R700 tulajdonosok majdnem 5 és fél óra zenét rögzíthetnek egy 80 perces MD-re. Összességében elmondható, hogy ezeknek a tulajdonságoknak hála

az MD hamarosan vonzóbb alternatíva lesz, mint eddig bármikor.

CRX10U-RP

A CRX10U-RP kombinált megoldás a Sonytól, hordozható CD-R/RW egység, amely képes az audio CD-k mellett a CD-re írt MP3-akat is lejátszani. Persze ilyet a kiváló tajvani gyártók is prezentáltak már, „mindössze" a kivitelezés színvonalának növelése írható a japán óriás javára, illetve az a tulajdonság, hogy a CXR10U újratölthető elemről is képes működni. A Sony InfoLithiumnak hála közel két óráig írhatunk CD-t, és két és fél óráig hallgathatunk zenét még a sivatag közepén is. USB-s csatolás és gazdag szoftver bandle jellemezi majd, de sajnos ez utóbbiról a részletek egyelőre nem ismertek. (Érthetetlen okokból mobil telefonként és MS leolvasóként nem funkcionál, továbbá webezni sem lehet rajta...:))

VIAO QR10: BLACK AND WHITE KLASZSZIKUS

A VIAO család még a Sony termékek között is a legigényesebb kategóriát képviseli azon a piacon, ahol az eredetiségért és a stílusért nagyon kemény összegeket kell fizetni. Persze, a megcélzott vásárló rétegnek ez nem jelenthet nehézségeket, ezért szinte biztos, hogy a március elején bejelentett, neoklasszikus értékeket hordozó QR10 is jelentős sikerre számíthat. A lélegzetelállító designról a képek mindennél többet elárulnak, ám ezen belül a modell egy közepes erősségű notebooknak tekinthető. Gyors CPU, 10 MB merevlemez, 64 MB RAM, Intel 815EM grafikus chip, beépített CD ROM (ez tényleg klasszikus megoldás), 13,3"-es TFT kijelző, szoftveres modem és hálózati port a fontosabb jellemzői. Az ajánlások szerint munkahelyi szolgálatra és kreatív élvezetre egyaránt alkalmas.

CD MAVICA DIGITAL

Nyolc hónappal ezelőtt, az Sony mérnökei úttörőként alkalmazták a CD-R technológiát a digitális kamerák terén, így a tároló kapacitást még a 128 MB-os MS-hez képest is növelni tudták. Kézenfekvő az ötlet, hiszen az írható CD-k költsége össze sem hasonlítható a flash memóriákéval vagy a microdrive-okéval, ráadásul a CD-n tárolt anyagok közvetlenül PC-s felhasználásra kerülhetnek. Az eltelt időszakban elkészültek a CD újraíró változattal, és bemutatták az MVC-CD300/200 digitális kamerákat, melyek elsődleges médiaként újraírható CD-ket kezelnek. A 8 cm-es discekre 156 MB-nyi adat írható (105 darab floppy), ami a gyakorlatban 1300 darab 640x480-as, illetve majdnem 250 darab 1600x1200-as felbontású fotót eredményezhet. Vagy épp bármi mást, hiszen az új modellek a PC-re kapcsolva külső CD-RW meghajtóként is munkára foghatók. Természetesen a CD Mavicák célcsoportja az üzleti felhasználók, míg a szintén teljesen megújult Mavica család az otthoni felhasználókra fókuszál. Mindezt négy modellel, melyeket az elődökhöz képest Memory Stickes tároló médiával és – talán az amerikaiak panaszára:) – egyszerűbb felhasználói lehetőségekkel egészítettek ki.

INFOSTICK BLUETOOTH MODULE

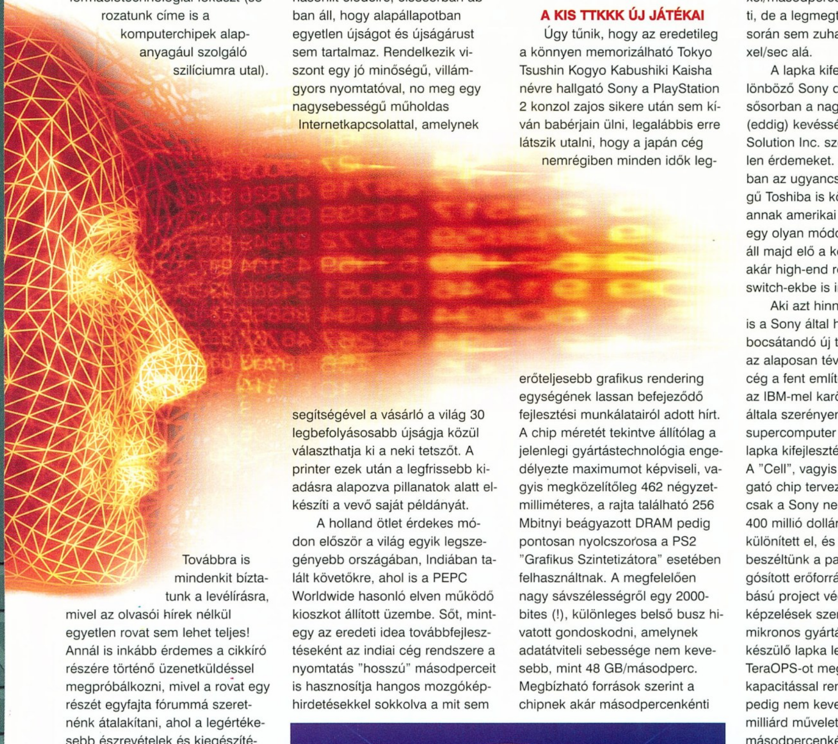
A végére maradt az innováció terén egyébként sem visszafogott Sony legnagyobb dobása, az Infostick Modul. A 21,5x55 mm-es Infostick lelke az LSI chip, amelybe a nagy sűrűségű gyártási technológiának köszönhetően Bluetooth vezérlőt, Memory Stick interfészt, flash memóriavezérlőt és egy Risc CPU-t integráltak. Az LSI chip mellett a rendes MS méretű modul, Bluetooth RF blokkot, antennát, EPROM-ot és természetesen flash memóriát is tartalmaz. Ezek összessége lehetővé teszi a gyors és egyszerű vezeték nélküli kommunikációt a Bluetooth szabvánnyal együttműködő termékek között. A prototípus már működik, adatátviteli sebessége 10 méteren belül 10 Mbps. Mindenkit Isten hozott a hamarosan beköszöntő technokorszakban:).

További érdekességnek számítanak a Memory Stickekre épülő kibővítések, melyek még az év végéig elérhetők lesznek. Az MS-es GPS modul a pozíciónkra vonatkozó adatokat a notebookunkra, PDA-nkra, vagy a mobil telefonunkra küldi majd. Tulajdonképpen a szerkezet eszközfüggetlen lesz, azaz akár kölcsön is adhatjuk, a lényeg, hogy MS-t kezelő egységhez csatlakoztassuk. (Azaz jó dolgokat a Sony tulajdonosoknak, de hát ezért nem lehet a céget megvetni. Úgy tűnik, hogy a tűzön-vízen keresztülvitt technológia most kezd beérni, egyre több vállalat – a nagyobb autógyártók szinte kivétel nélkül – jelentett be tárolóegységként MS-t támogató fejlesztéseket.) A GPS egység mellett kamera és ujjlenyomat-azonosító modul is napvilágot lát majd, vélhetőleg még az év vége előtt.

HOMOK A GÉPEZETBEN

BEVEZETÉS – BŰVÖS HÁRMAS

Immár harmadik alkalommal jelentkezik technológiai rovatunk, a "Homok a gépezetben" – egészséges önbizalommal akár azt is mondhatnánk, hogy negyedéves jubileumi kiadásról van szó. A cikkek témája ezúttal sem változott, tehát továbbra is a szélesebb értelemben vett tudományos élet újdonságaival kívánjuk megismertetni az érdeklődőket, természetesen - már csak a lap profiljából adódóan is - megtartva az erős információtechnológiai fókuszt (sorozatunk címe is a komputerchipek alapanyagául szolgáló szilíciumra utal).



Továbbra is mindenkit biztatunk a levélírásra, mivel az olvasói hírek nélkül egyetlen rovat sem lehet teljes! Annál is inkább érdemes a cikkíró részére történő üzenetküldéssel megpróbálkozni, mivel a rovat egy részét egyfajta fórummá szeretnénk átalakítani, ahol a legértékesebb észrevételek és kiegészítések, valamint az esetleges kérdésekre adott válaszok kaphatnának helyet. Addig is azonban jó szórakozást kívánunk, s most következzék a sokkoló innovációk hosszú sora.

E havi idézeteink:

"... klónoztatom Cheney alelnököt, hogy gondolkodjon helyettem."
(George W. Bush, az Amerikai Egyesült Államok elnöke)

és

"... olyan egyformának tűntök a visszapillantó tükörből."
(a Compaq Alpha processzor egyik fejlesztője a konkurenciáról)

A HIÁNYZÓ ÚJSÁGÁRUS REJTÉLYE

Az Amszterdam utcáin gyanútlanul ténfergő helybéliek és turisták nemrégiben egy nagyon érdekes újságos kioszkra lehettek figyelmesek. A bódé furcsasága azon túl, hogy formájában sem hasonlít elődeire, elsősorban abban áll, hogy alapállapotban egyetlen újságot és újságárust sem tartalmaz. Rendelkezik viszont egy jó minőségű, villámgyors nyomtatóval, no meg egy nagysebességű műholdas Internetkapcsolattal, amelynek segítségével a vásárló a világ 30 legbefolyásosabb újságja közül választhatja ki a neki tetszőt. A printer ezek után a legfrissebb kiadásra alapozva pillanatok alatt elkészíti a vevő saját példányát.

A holland ötlet érdekes módon először a világ egyik legszegényebb országában, Indiában talált követőkre, ahol is a PEPC Worldwide hasonló elven működő kioszkot állított üzembe. Sőt, mintegy az eredeti idea továbbfejlesztéseként az indiai cég rendszere a nyomtatás "hosszú" másodperceit is hasznosítja hangos mozgóképhirdetésekkel sokkolva a mit sem sejtő vásárlókat... Lelki szemeim előtt szinte már látom is a fenti ötlet és a sorozatunk első részében ismertetett StreetBeam technológia konvergenciáját, amikor is már nyomtatóra sem lesz szükség: talán már a közeljövőben elegendő lesz PDA-nk infravörös egységével megcélozni az újságos kioszkot (vagy az egyszerű újsághirdetést), s egy gombnyomással kiválasztani a letölteni kívánt kiadvány nevét...

A KIS TTKKK ÚJ JÁTÉKAI

Úgy tűnik, hogy az eredetileg a könnyen memorizálható Tokyo Tsushin Kogyo Kabushiki Kaisha névre hallgató Sony a PlayStation 2 konzol zajos sikere után sem kíván babérjain ülni, legalábbis erre látszik utalni, hogy a japán cég nemrégiben minden idők legerőteljesebb grafikus rendering egységének lassan befejeződő fejlesztési munkálatairól adott hírt. A chip méretét tekintve állítólag a jelenlegi gyártástechnológia engedélyezte maximumot képviseli, vagyis megközelítőleg 462 négyzetmilliméteres, a rajta található 256 Mbitnyi beágyazott DRAM pedig pontosan nyolcszorosa a PS2 "Grafikus Szintetizátora" esetében felhasználtnak. A megfelelően nagy sávszélességről egy 2000-bites (!), különleges belső busz hivatott gondoskodni, amelynek adatátviteli sebessége nem kevesebb, mint 48 GB/másodperc. Megbízható források szerint a chipnek akár másodpercenkénti 75 millió poligon megrajzolása sem okoz gondot, a pixel fill rate pedig a 2,6 gigapixel/másodperces értéket is elérheti, de a legmegterhelőbb feladatok során sem zuhan 1,2 gigapixel/sec alá.

A lapka kifejlesztésében a különböző Sony divíziókon kívül elsősorban a nagyközönség előtt (eddig) kevéssé ismert Simplex Solution Inc. szerzett elévülhetetlen érdemeket. A chip gyártásában az ugyancsak japán illetőségű Toshiba is közreműködik, sőt, annak amerikai részlege a lapka egy olyan módosított változatával áll majd elő a közeljövőben, amely akár high-end routerekbe és switch-ekbe is integrálható lesz.

Aki azt hinné, hogy ezzel vége is a Sony által hamarosan útjára bocsátandó új technológiáknak, az alaposan tévedne, ti. a japán cég a fent említett Toshibával és az IBM-mel karöltve egyúttal egy általa szerényen csak "desktop supercomputer chipnek" nevezett lapka kifejlesztését is tervbe vette. A "Cell", vagyis "Sejt" névre hallgató chip tervezési munkálataira csak a Sony nem kevesebb, mint 400 millió dollárt és 300 mérnököt különített el, és akkor még nem is beszéltünk a partnerek által mozgósított erőforrásokról. A nagyszabású project végeredménye az elképzelések szerint olyan, 0,13 mikronos gyártástechnológiával készülő lapka lesz, amely 1 TeraOPS-ot meghaladó számítási kapacitással rendelkezik majd. Ez pedig nem kevesebb, mint ezermilliárd művelet másodpercenként...

A leghihetetlenebb az egészben mégis az, hogy ezt a chipet "mezei" konzolokba és PDA-kba szánják. Ahogy azt az IBM kapcsolódó sajtóbejelentésében összegezték: "Végeredményül olyan felhasználói eszközöket kapunk majd, amelyek erőteljesebbek az IBM Deep Blue szuperkomputerénél, alacsony fogyasztással dolgoznak, és nagysebességű Internet hozzáférést biztosítanak.

A "Sejtet" arra a feladatra tervezzük, hogy csak teraflopokban mérhető számítási teljesítményt legyen képes nyújtani."

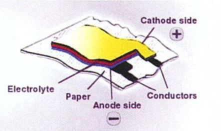
A "Sejt" megjelenése ráadásul már az elkövetkezendő öt évben várható – a Teremtő legyen irgalmas az x86-os processzorokhoz…

AZ "INTELLIGENS" MOSÓPOR ÚJ DEFINÍCIÓJA

Bizonyára akadnak olyan olvasóink (a cikkíró reményei szerint nem is kevesen), akik még emlékeznek a sorozatunk első részében ismertetett, a hagyományos nyomtatáshoz hasonlatos gyártástechnológiára ("Nyomtatott" számítógépek? PC Guru 01/03). Nos, az első hallásra igencsak formabontónak tűnő eljárás az előrejelzésekhez képest jóval hamarabb debütált: egészen pontosan máris megvásárolhatók az első rá épülő termékek!

Az elkövető ezúttal egy stílusosan csak Power Paper névre hallgató izraeli vállalat volt, amely a tel-avivi Einat kibucban található kutatólaboratóriumában fejlesztette ki eszközeit. A technológiát egy olyan cukorbetegek számára tervezett inzulinadagoló berendezésben használták fel, amelyben a "nyomtatás" segítségével az energiát szolgáltató elemet fél milliméteres vastagságúra sikerült csökkenteni. Az elem előállításához ötrétegnyi cink és mangándioxid szolgált alapanyagul.

A bizonyos szempontból egyfajta technológiai demónak is tekinthető eszköz természetesen számos potenciális befektető figyelmét felkeltette, akik állítólag máris gőzerővel dolgoznak a már

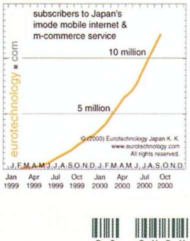


szélesebb felhasználói réteget megcélzó termékeken. Második lépésként többek közt olyan CD-tokok megjelenését is várhatjuk, amelyek aktiválásakor a CD-n található számok valamelyike kerül lejátszásra. Ezt követhetik majd az egyes berendezések használati utasítását (!) is tartalmazó multimédiás csomagolások, amelyek pl. az összeszerelés menetét nyomon követve mindig az éppen aktuális instrukciót jelenítenék meg. És akkor még nem is beszéltünk azokról a miniatűr rádió-adóvevő lapkákat is tartalmazó csomagolásokról, vagy termékismertetőkről, amelyek felbontáskor (vagy aktiváláskor) a gyártó adójával kapcsolatba lépve a legújabb információkkal frissítik majd adatbázisukat… A cikkíró egyébként saját részéről üdvözli az új technológia megjelenését, ám nem biztos, hogy szeretné, ha a legújabb "intelligens" mosóporok önismétlő jelleggel, fennhangon biztatnák saját megvásárlásukra, majd jó tanácsokkal látnák el a mosás folyamatát illetően… Nem is szólva a rámenősebb marketingesekkel rendelkező gyártók termékeiről, amelyek már valószínűleg messziről az "Engem válassz! Engem válassz!" kiáltással üdvözlik majd a potenciális vevőket.

SMS, MINT TÖMEGPUSZTÍTÓ FEGYVER

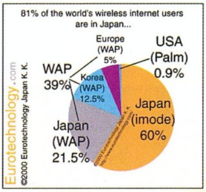
A rövid, szöveges mobiltelefon üzenetek, ismertebb nevükön SMS-ek (Short Messaging Service) sajátos felhasználási módja figyelhető meg a Fülöp-szigeteken zajló gerillaháborúban. Ahogy az egyik hírügynökségi jelentés fogalmaz: "A Fülöp-szigeteki kormányerőkkel délen harcoló muzulmán felkelők nemrégiben új fegyvert vetettek be. Amikor tüzérségi vagy kézifegyverekből támadás éri őket, válaszul mobiltelefonon keresztül szörnyű sértések egész áradatát zúdítják a manilai csapatokra."

"Valóságos szöveges háború (text war) zajlik a MILF és a mi erőink között" – erősítette meg Eliseo Rio Jr. dandártábornok arra a Muzulmán Felszabadítási Front (Moro Islamic Liberation Front – MILF) nevű szervezetre utalva, amely a független muzulmán államért harcoló két nagyobb felkelő csoport egyike. "A katonáink sértéseket írnak a MILF-nek. És a MILF visszaküldi ezeket a sértéseket." – fogalmazott a magas rangú katonatiszt.



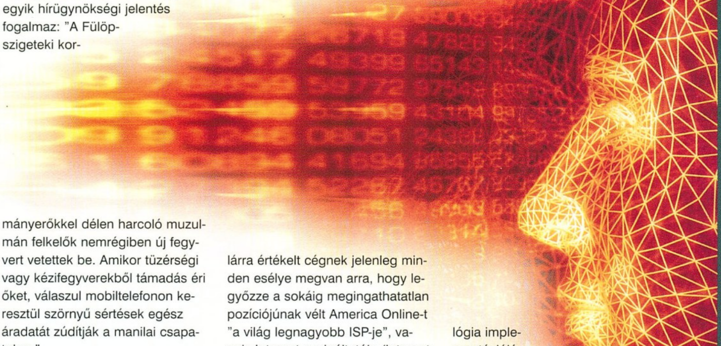
KAMIKAZE I-MÓDRA AMERIKÁBAN (IS)

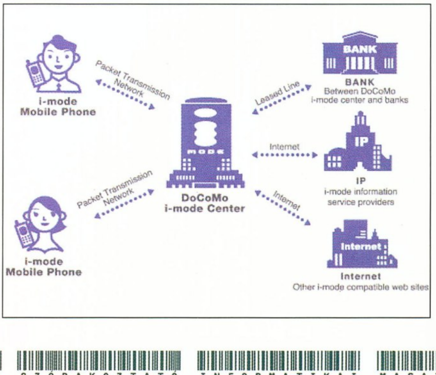
Úristen, ezek meg kicsodák? – tehették fel maguknak a hírt nemrég a Wall Street amúgy tévedhetetlen elemzői, amikor is rémülten tapasztalhatták, hogy a világ legértékesebb vállalatait rangsoroló lista harmadik helyén (közvetlenül a Microsoft és a General Electric után) immár egy szinte teljesen ismeretlen távol-keleti cég, a DoCoMo tanyázik. A tőzsdék által csekély 336 milliárd dol-



lárra értékelt cégnek jelenleg minden esélye megvan arra, hogy legyőzze a sokáig megingathatatlan pozíciójúnak vélt America Online-t "a világ legnagyobb ISP-je", vagyis Internet szolgáltatója (Internet Service Provider) címért folytatott harcban.

A DoCoMo viszonylagos ismeretlenségére némiképp magyarázatul szolgálhat az, hogy a vállalat eddig kizárólag hazájában, vagyis Japánban kínálta szolgáltatásait. S hogy mitől is annyira egyediek azok a szolgáltatások, amelyekre egymást taposva igyekeztek előfizetni a szigetországiak tízmilliói? A válasz a DoCoMo lázadó szellemiségében keresendő, ti. a cég elégedetlen lévén a mobiltelefonos WAP (Wireless Application Protocoll) nyújtotta lehetőségekkel úgy döntött, hogy ezt a fejlődési lépcsőfokot átugorva egy saját új szabványt kreál. A világ bármelyik más részén minden ilyesfajta, a trendekkel ellentétes irányú próbálkozás azonnal halálra lett volna ítélve – nem így Japánban, ahol az iMode névre keresztelt nagysebességű, kifejezetten mobil eszközökhöz szánt Internet-szolgáltatás kiütéses vereséget mért a WAP-ra. A DoCoMo immáron a továbbfejlesztett iMode technológia implementációjára készül, amelynek keretében kompatíbilissá tenék azt a végre egységes iparági standardnek ígérkező 3G-vel (harmadik gene-





rációs mobiltelefon-szolgáltatás).

Az iMode és a 3G házassága révén "videó, audió és egyéb, nagy sávszélességet igénylő letöltések" is elérhetővé válnak majd a felhasználók számára, már kezdetben is akár 1 Mbit/másodpercet meghaladó sebesség mellett! Hasonlítsuk csak ezt össze pl. az európai mobiltelefonos cégek által legtöbbször kínált 14,4 kbit/másodperces szolgáltatással! A differencia alig hetvenszeres... Így már könnyen érhetővé válik a japánok lelkesedése, ami a kombinált iMode és 3G bevezetésével valószínűleg még tovább is fokozódik majd.

Nem csoda, ha a fenti technológia sikeressége az óceán túlpartján lakozó döntéshozók figyelmét is felkeltette, s nemrég az AT&T Wireless be is jelentette, hogy a DoCoMo-val közösen a következő év elején az USA-ban is elindítják a továbbfejlesztett iMode szolgáltatást. Ahogy Kiyoyuki Tsujimura, a DoCoMo képviselője fogalmazott: "A mobiltelefonok az Egyesült Államokban még mindig olyanok, mint a 13 -inch-es fekete-fehér tévék. Óriási rés van a technológiában. Az emberek látják ezeket a színes kijelzőket, s ez szinte sokkolja őket."

A várhatóan 1 Mbit/másodperces sebességgel induló szolgáltatás 2003-ra valószínűleg kb. 2,5 Mbit/másodpercre, 2004-re pedig 3-5 Mbit/másodpercre gyorsul majd.

A TECHNOLÓGIA SÖTÉT OLDALA?

Az IT számos területén elért áttörések a biztonsági kamerákban alkalmazott technológiákat sem hagyták érintetlenül. A lassan de facto iparági standarddé váló ADSL, vagy 3G (a 3G technológiáról szóló cikket ld. ebben a rovatban) révén a kamerák minden eddiginél olcsóbban telepíthetők, hiszen eme hagyományos telefonvonalakra, vagy mobil hálózatokra alapozó eljárásnak köszönhetően végre szükségtelenné válik az eddigi költséges és meglehetősen időigényes különleges kábelezés. Az ADSL és a 3G ráadásul nemcsak a kamerák távolból történő irányításához nyújtanak messze elegendő sávszélességet, hanem a kamera által rögzített képek gyors, online feldolgozását is elősegítik. Ha az így megnövelt sávszélességet egyéb technológiákkal, például olyan, adott személyeket bizonyos jellegzetességeik (pl. arcvonások) alapján felismerő eljárásokkal társítjuk, amelyekkel néhány előzetes fotó alapján bárki kiszűrhetővé válik a legnagyobb tömegből is, nos, akkor egy, leginkább az ijesztő jelzővel leírható megfigyelő hálózatot kapunk végeredményül.

Azoknak, akik az ilyesfajta hálózatok létét puszta képzelgésnek tartják, ajánlanánk szíves figyelmébe azt a brit Sunday Timesban megjelent tanulmányt, amely szerint egy átlagos angol járókelő képét naponta nem kevesebb, mint 300 (!) biztonsági kamera rögzíti. A szigetországban felszerelt biztonsági kamerák száma állítólag már most meghaladja az egymilliót, s az elkövetkezendő három év alatt ez a szám még meg is duplázódik. Már a technológiai fejlettség jelenlegi szintjén sem kellenek zsenik ahhoz, hogy a nyilvános telefonvonalakhoz való kapcsolódás révén olcsóbbá, ám jóval sebezhetőbbé is vált kamerák adatbázisait egyesek (különös tekintettel a kormányokra és kémszervezeteikre, no meg bizonyos bűnözői csoportokra) saját önző érdekeik értelmében megcsapolják. Így akár az is elképzelhető, hogy egyesek már a közeljövőben úgy élnek majd viszsza alapvető személyiségi jogainkkal, hogy arról sejtelmünk sem lesz... mindezt egy olyan, leginkább a "Hálózat csapdájában" című filmben látott megfigyelési rendszer segítségével, amely ellen talán csak otthonaink falai jelentenek védelmet, de azok is csak időlegesen...

BEFEJEZÉS – A HAGYOMÁNY KÖTELEZ

Végezetül, most is mintegy az előző részekben kialakult nemes tradíciónak engedelmeskedve megint csak egyetlen feladatom maradt hátra, mégpedig az, hogy a sokadszor újjáélesztett televíziós legenda, KJ szavaival búcsúzzam: "Ennyit mára a tudomány és technika újdonságaiból."

Joshua
Joshua7401@hotmail.com

Hivatalos importőr
www.acorp.hu
ACORP
INTERNATIONAL
Nagykereskedés
Mycom
Mycom Kft.
Budapest, Kelenföldi u. 2.
Tel.: 204-5444, 204-5434, 204-5464, 204-5474 Fax: 204-7444
www.mycom.hu
COOMP-KER Kft.
Budapest, Nádasdy u. 6. Tel.: 215-2923, 216-8206, Fax: 216-1163
www.coompker.hu
Szeretettel várjuk az INFO 2001 kiállításon:A pavilon 21010 standján
ACORP SZERVIZ: 06 30 996 2437
797CA
M36 család
201HAG
8850 család
E09A család
917HAK család
M30 család
616GA
M28 család
718GA
PL03A

Telfon: 3-5-3-2-5-9-2
Minden ami a profi és amatőr játékosoknak kell...
GAMER
SHOP
Keress minket az EarthQuake-en vagy a Network Game Centerben
www.gamershop.hu

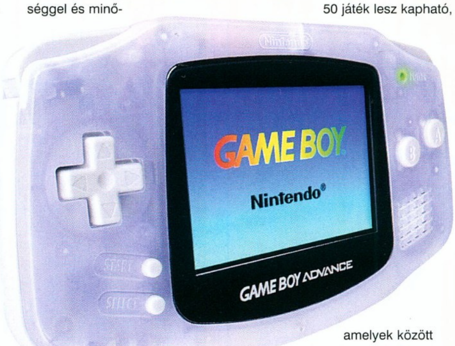
info@trans-am.hu
WWW.TRANS-AM.HU
Üzlet címe : Budapest, 1145. Titel u. 2/b.
Rádiótelefon : 06-209-344-391
Telefon / Fax : 364-05-79 , 460-08-60 , 460-08-61
Üzlet nyitvatartás : H-P 9-17 óráig
Szervíz nyitvatartás : H-P 10-15 óráig
TRANS-AM elektric
Számítástechnika és Multimédia
Használt alkatrészek adás-vétele
Komplett gépek tetszőleges összeállításban 24 órás teszteléssel, 1+2 év garanciával,raktárról. Teljes körű szervízszolgáltatással várjuk minden kedves vásárlónkat !
Web-oldal készítés komoly referenciákkal !
15" Proview SVGA 3 év garancia 37.600,-
20 Gb Quantum winchester 25.200,-
PII Pc Partner VIA AT FCPGA 14.800,-
Pentium II 433 Celeron PPGA 13.200,-
128 Mb / 133 Mhz SD RAM 12.000,-
Sound Blaster 128 PCI oem 5.200,-
Noname, tok nélküli 74 p. CD lemez 100,-
100 darabos kiszerelésben
Trans-Am Devil PII Celeron : 129.600,-
Pentium II alaplap,PII 500A Celeron , 64 SD, 20 Gb HDD, 1,44 FDD, Mini,S3 4 Mb AGP 52x CD drive,hangk., 15" SVGA,105 g.klav.
Áraink Áfa nélküliek, 1 év garanciát tartalmaznak és készpénzfizetésre vonatkoznak.
Vállalunk reális áron multimédiás CD fejlesztést is !!!

GAME BOY ADVANCE

Végre! Sikítottam fel örömömben, amikor Csongor a kezembe nyomta a világ legnagyobb példányszámában eladott (több mint 100 millió) konzoljának, a Game Boynak legifjabb testvérét a világ első 32 bites kézi konzolját a Game Boy Advance-t. Be kell vallanom, hogy igazán váratlanul ért, hiszen a fent említett kütyüt egyelőre csak Japánban forgalmazzák, és a tengerentúli játékosoknak is még közel két hónapot kell várniuk ahhoz, hogy megkaparinthassák a június 11-én boltokba kerülő Advance-t. A PC Guru 2001/3-as számában már olvashattatok egy rövidebb ismertetőt Grath tollából, így az ott leírt technikai adatoktól megkíméllek benneteket, és inkább a géppel eltöltött felhőtlen percekből fakadó tapasztalataimat osztanám meg veletek.

Azt már az elején le kell szögeznem, hogy nem tudok elfogultság nélkül beszélni a Nintendo legújabb csodagyerekéről, mivel már az első Gameboy is levett a lábamról, de arra nem számítottam, hogy az Advance kézbevételekor ugyanaz az érzés önt majd el, mint akkor, amikor körülbelül tíz évvel ezelőtt először találkoztam kézi konzolokkal.

A GBA-t tanulmányozva az elődtől eltérő változások azonnal szembetűnnek. A tesztre kapott példány igazán impozáns iMac designt kapott, halványkék átlátszó borítása futurisztikus konzollá varázsolta a gépet. Jelenleg a kereskedelmi forgalomban a már említett áttetsző borítás mellett kék, fehér lila és rózsaszínű GBA-k közül választhatunk Ergonómiai szempontokból semmiféle kivetnivalót nem találtam, a gép tökéletesen simult a kezembe, a gombok és az irányítópanel megfelelően lett pozícionálva, egyedül a gép felső részén található bal és jobb billenő flipp okozott némi kellemetlenséget (ez minden bizonnyal a japánok kisebb kézméretének tudható be), ám ez az apró nüánsz pillanatok alatt megszokható. A Game Boyhoz képest szemlátomást nőtt a képernyő mérete (40,8 mm x 61,2 mm) valamint az eddig használt 160x140 képernyőfelbontás, amelyet a Nintendo szakemberei 240x160-re változtattak. A TFT kijelző gyönyörű, 32 768 színű képet jelenített meg, amelyen a géphez kapott Super Mario Advance ultrasima scrollt produkált. Egyszerűen félelmetes, hogy az egykoron több kilós konzolokra és a drága PC-kre készített játékok immáron egy alig 140 grammos ketyerén ugyanolyan sebességgel és minő-



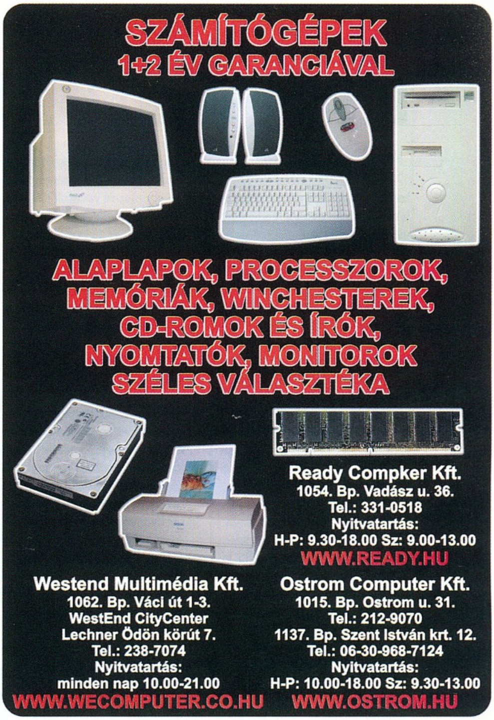
ségben futnak, mint hajdanán. Mindamellett meg kell jegyeznem, hogy a Nintendo most sem változtatott tradícióján, és háttérvilágítás nélkül bocsátotta áruba legújabb üdvöskéjét. Ennek a koncepciónak természetesen megvannak a jó és a rossz oldalai is. Az tény, hogy e megoldás révén két ceruzaelemmel 15 órán keresztül játszhatunk kedvencünkkel, de ezt csak akkor tehetjük meg, ha a fényviszonyok megfelelők. Budapest metróinak világítása sajnos nem volt elegendő ahhoz, hogy felhőtlenül élvezzem Super Mario kalandjait, így örömmel vettem volna a be- és kikapcsolható világítás funkcióját. Ha már a játékoknál tartunk, természetesen utánanéztem a gépre fejlesztett, illetve már megjelent szoftvereknek. A Nintendo ígérete szerint az amerikai premierrel egy időben közel 50 játék lesz kapható, amelyek között több PC-n vagy Sega Megadrive-on megismert klasszikussal is találkozhatunk. Igazán meglepődtem, amikor a fejlesztők által publikált Earth Worm Jim, Street Fighter, Rayman és Heart of Darkness képeket vizsgálva képtelen voltam eldönteni, hogy a PC-s vagy Game Boy Advance-os shotokkal van e dolgom.

Mindent összevetve azt kell mondanom, hogy a Nintendo tökéletes munkát végzett, és csakúgy, mint a Game Boyjal, az Advance-szal is megütötték a főnyereményt. Japánban két nap alatt 1 millió db kelt el. Hozzávetőlegesen megjegyzem, hogy ugyanehhez a teljesítményhez a Sonynak egy hétre volt szüksége a Play Station 2-vel. A gép fogyasztói ára Amerikában 99 dollár, ami megközelítőleg 30 000 forintot tesz ki, a játékok pedig 30-40 dollár között mozognak; ez az összeg nagyjából megegyezik a PC-s programok 10-13 000 forintos fogyasztói árával.

Az európai premierről egyelőre semmi biztosat nem tudok mondani, egyes pletykák szerint a japánok megfelezték az amerikai szállítmányt, aminek köszönhetően június környékén 500 000 konzol kerül Európába, ám ez a szám a mobiltelefonoknak köszönhető TFT kijelzők áremelkedése miatt valószínűleg egy ideig konstans marad. Egyet azonban már most megígérhetek: az európai premier napján azonnal rohanok a legközelebbi áruházba.

Sasa

CORG COMPUTER
CORG COMPUTER KFT.
1111 BARTÓK BÉLA ÚT 46.
TEL.: 466-6675, 386-9810
FAX: 365-6165
Digitális Videó és Audió Centrum
Szinte minden, amire a digitális képalkotástól a feldolgozásig szüksége lehet.
DIGITÁLIS VIDEÓ ESZKÖZÖK
• DV editáló rendszerek
Canopus Raptor és EzDV kártyák – a kategória legjobbjai
Pinnacle – teljes termékskála
Matrox RT2000 – a filmszerkesztés új standardja; a legkeresettebb editáló rendszer
• DV és D8 kamkorderek
Sony, Panasonic, Canon
A nálunk vásárolt Sony és Panasonic kamkordereken díjmentesen alakítjuk ki a DV bemenetet!
Hihetetlen árzuhanás!
• MPEG-I és MPEG-II rendszerek Hardver eszközök már nettó 138e Ft-tól
DIGITÁLIS AUDIÓ ESZKÖZÖK
Ego-Sys termékcsalád – professzionális eszközök közepes árakon
Waveterminal U2A – USB audió interfész (24bit AD/DA)
WamiRack 24 külső egység – 8 be-/8 kimenet, 24 bit, MIDI
WamiBox – PCMCIA, 20 bit, 2be-/4 kimenet, MIDI
• További kínálatunk:
– Mikrofonok, keverőpultok, MIDI billentyűk, SMPTE szinkron eszközök, zajcsökkentő szoftverek
Részletes ajánlatainkat keresse web lapjainkon:
http://www.corg.hu


SZÁMÍTÓGÉPEK
1+2 ÉV GARANCIÁVAL
ALAPLAPOK, PROCESSZOROK, MEMÓRIÁK, WINCHESTEREK, CD-ROMOK ÉS ÍRÓK, NYOMTATÓK, MONITOROK SZÉLES VÁLASZTÉKA
Ready Compker Kft.
1054. Bp. Vadász u. 36.
Tel.: 331-0518
Nyitvatartás:
H-P: 9.30-18.00 Sz: 9.00-13.00
WWW.READY.HU
Westend Multimédia Kft.
1062. Bp. Váci út 1-3.
WestEnd CityCenter
Lechner Ödön körút 7.
Tel.: 238-7074
Nyitvatartás:
minden nap 10.00-21.00
WWW.WECOMPUTER.CO.HU
Ostrom Computer Kft.
1015. Bp. Ostrom u. 31.
Tel.: 212-9070
1137. Bp. Szent István krt. 12.
Tel.: 06-30-968-7124
Nyitvatartás:
H-P: 10.00-18.00 Sz: 9.30-13.00
WWW.OSTROM.HU

ACORP SZERVIZ: 06 30 996 2437
Szeretettel várjuk az INFO 2001 kiállításon: A pavilon 21010 standján
7KTA
Socket A, VIA, KT133, ATX
7VIA71
Slot A, VIA, KX133, ATX
6VIA85P
Intel Socket 370 PII/PIII, Celeron Coppermine Processzor 300-800MHz
6A815EP
Intel Socket 370 PII/PIII, Celeron Coppermine Processzor 300-733MHz
ACORP INTERNATIONAL
Hivatalos importőr www.acorp.hu
694XT
Intel Socket 370 PII/PIII, Celeron Coppermine Processzor 300-933MHz
5VIA73
Socket 7 Processzor 233-500 MHz
Nagykereskedés
Mycom Kft.
Budapest, Kelenföldi u. 2.
Tel.: 204-5444, 204-5434, 204-5464, 204-5474 Fax: 204-7444
www.mycom.hu
COOMP-KER Kft.
Budapest, Nádasdy u. 6. Tel.: 215-2923, 216-8206, Fax: 216-1163
www.coompker.hu
693A
Intel Socket 370 PII/PIII, Celeron Coppermine Processzor 300-933MHz
6VIA83B
Intel Socket 370 PII/PIII, Celeron Coppermine Processzor 300-866MHz

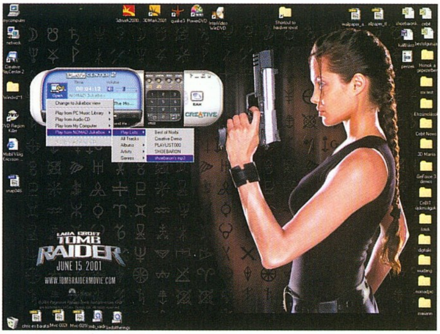
D.A.P. JUKEBOX

AZ ELJÖVETEL

Bár a megjelenése lényeges technológiai áttörést nem hozott, a piacon lévő vetélytársait mégis alaposan lekörözte. Figyelemreméltóan magas ára ellenére az első hónapokban folyamatosan hiánycikknek számított. Miután az USA-ban igazi slágertermék lett, bemutatkozott az ázsiai piacokon. Végül eljutott Európába. Most, hogy a Creative Labs piacelemzői szerint az öreg kontinens is megérett a technológia befogadására, végre kezünkbe vehettük a D.A.P. Jukeboxot, az első Digitális Audio Lejátszót, amely CD minőségben közel 150 album tárolására hivatott.

KÉPESSÉGEK

Külsőre a Jukebox megtévesztésig egy hordozható CD lejátszóra hasonlít, ám ilyen képességei nincsenek. Az ezüst és metálkék változatokból Európában az utóbbi került forgalomba, mely a képekhez hasonlóan a valóságban is igen vonzó. Az igényes formatervezés és jó minőségű kezelő felület mellé masszív külső és a vártnál kicsit nehezebb súly társul. A szemrevaló megjelenés ellenére mégis a belső tartalom képviseli az igazán figyelemreméltó értékeket. Bár a bevezetőben már említettük, hogy a CL terméke lényeges technológiai újításokkal nem szolgál, azért a tárolókapacitás terén mégis a porba sújtja a vetélytársait. A megoldás lényege, hogy a jól megszokott flash médiás háttértárak helyett a Jukebox 2,5"-es merevlemezre rögzíti az adatokat, így közel 6 GB szabad helyen garázdálkodhatunk. Ez a megszokott 32/64 MB-hoz képest maga a Kánaán, bár az kétségtelen, hogy zsebre vágni nem nagyon tudjuk és magát a tárolókapacitást sem lehet más egység javára mobilizálni (azaz MP3 lejátszóból például digitális kamerába vagy PDA-ba áthelyezni). Egyéb kárát viszont nem érezzük a mechanikus alkatrészeknek, hála a beépített 8 MB-os puffermemóriának, amely a rázkódás hatásai elleni védelmet hivatott ellátni. A D.A.P.-t forgattuk, ütögettük, rázogattuk, de minden hiába, a lejátszás még a méltatlan körülmények ellenére is folyamatos maradt. A készülék feltöltését PC-ről menedzselhetjük, egyrészt mozgathatjuk az MP3 könyvtárainkat a „hordozható winchesterre", másrészt a frissen vásárolt CD-nket egyből MP3-ba konvertálhatjuk. A lejátszó ezek mellett WMA (Windows Media Audio) és WAV zenei formátumokat támogat, de a BIOS-ának a frissítésével ez a lista a jövő igényeinek megfelelően tovább bővíthető. Szerencsére az ismert tömörítések mellett az új szoftver (PlayCenter2 2.50) és a készülék új BIOS-a (2.86) már az adatátvitelt is támogatja, így a 6 GB-os tárolókapacitás rovására képeket, videókat és táblázatokat is szállíthatunk. Ezeket egy külön folderben tárolhatjuk, majd szükség esetén notebookra vagy PC-re küldhetjük. Ugyancsak az új szoftver érdeme, hogy a Jukeboxra másolt zenei fájlokat már nem köti védelem, azaz backupot készíthetünk róluk, illetve „idegen" gépről is elérhetjük őket (Az már más kérdés, hogy maga a készülék támogatja az új keletű MP3 védelmeket, azaz előfordulhat, hogy védett fájlokat töltünk le a netről, és ezeket nem tudjuk továbbmásolni.).



A D.A.P. saját operációs rendszerét (RTOS) funkció gombokkal vezérelhetjük, így könnyen és gyorsan válogathatunk a merevlemezen tárolt zenék sokaságából. Bár a RTOS fájlkezelése elsőre kicsit szokatlan, 2-3 órás ismerkedés után már jól használhatónak bizonyul. Az alapelgondolás szerint a bekapcsolás után össze kell válogatnunk a hangulatunknak megfelelő számokat, albumokat, ez lesz az éppen aktuális listánk. Amennyiben nem akarunk változtatni rajta, el is menthetjük, így legközelebb csak újra be kell töltenünk. Albumokat rakhatunk egyetlen gombnyomásra egymás után, de szemezgethetünk külön a számokból is. Zenehallgatás közben a listát folyamatosan tökéletesíthetjük, azaz turkálhatunk a winchesteren, miközben az éppen aktuális összeállítás zavartalanul lejátszásra kerül. Amint megszoktuk a lista életre keltéséhez szükséges funkció gombok használatát, a művelet villámgyorssá válik.

A beépített equalizer végre szakít az MP3 lejátszók javában eddig megszokható igénytelen lehetőségekkel, és végre valóban alkalmas arra, hogy erőteljesebb basszust vagy éppen tisztább magas hangokat eredményezzen. Érdekesség a Jukebox EAX támogatása, amely megfelelő hangrendszer segítségével a PC-n már jól ismert hatásokat eredményezheti (Klub, Barlang, Koncertterem stb.). Más kérdés, hogy ezek 2-3 percnél tovább aligha kötik majd le a figyelmünket, mindössze kipróbálásra érdemesek. Ezzel szemben a hangrögzítés funkció sokkal hasznosnak tulajdonságnak bizonyult. A sztereó jack bemenet segítségével bármilyen hangforrásból tömörítetlen WAV fájlokat rögzíthetünk, majd a 10 perces blokkokat kényelmesen PC-re másolhatjuk. A módszer legkézenfekvőbb felhasználása, ha mikrofont kötünk a bemenetre, de nálunk például angol nyelvkazetták archiválásában szerzett elévülhetetlen érdemeket. Persze ehhez a PC is elégséges, de valahogy a walkmannel összekötött Jukebox gördülékenyebb megoldásnak tűnt. 44,1 kHz-es mintavételezés mellett egy üres D.A.P.-re 10 órányi anyagot rögzíthetünk, tehát akkor sem leszünk nagy gondban, ha a winchester kapacitását félig már leterheltük. A fülhallgató mellett a készülék dupla audio kimenettel is rendelkezik, ide 4.1-es hangfalrendszert, vagy két különálló 2.1-es összeállítást csatlakoztathatunk. Az eredmény dual stereo, vagy virtuális prologic hangzás lesz, míg a különálló hangfalak esetében térben elvá-

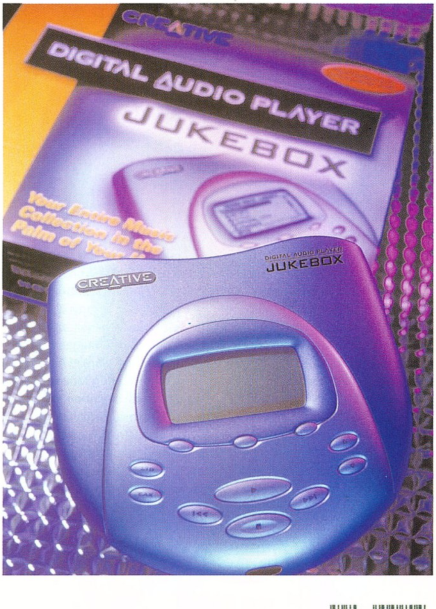
Creative D.A.P. Jukebox	
Feature	
Tárolókapacitás	6 GB
Memória	8 MB memória puffer
LCD kijelző	132x64 pixeles, háttér-világítású kijelző
Codectámogatás	MP3, WMA, WAV
Méret, Súly	5,5"x5"x1,5", 400 gramm
Csatolás	USB (3,2 Mbps adatátviteli sebesség)
Elem	2x4 darab AA NIMH újratölthető elemek
Szoftver	PlayCenter2, LAVA! Player, MediaRing
Extrák	EAX támogatás, Dual Stereo Line-Out
Linkek	www.nomadworld.com
Infobox	
Hazai képviselet	CHS Hungary
Ár	körülbelül 150 ezer forint
Telefon	451-3500
PCG értékelés	
Pro	ütős design, jó szoftverek, sok-sok hely
Kontra	vacak fülhallgató, relatív magas ár

lasztott helyiségek zenei „kiszolgálása". Utóbbinak túl sok értelme nincs, esetleg szólhat zene a konyhában és az emeleten is, de ehhez a kábelezés már túl macerás lenne.

A jövőre nézve érdekesség, hogy a Jukebox elején szépen megfért egy infra port is, amely egyelőre kihasználatlanul szunnyad a kezelőgombok árnyékában. Az ígéretek szerint a hamarosan napvilágot látó kiegészítők között egy infra portot kezelő eszköz is lesz, bár a bejelentések ezt egyelőre nem támasztották alá. További érdekesség, hogy a mobiltelefonokhoz hasonlóan az egységes bejelentkező képernyőt idővel majd a sajátunkra cserélhetjük. Mivel a szoftvertámogatás folyamatos, talán a következő frissítés után a képeket már lázasan váltogathatjuk.

IN ACTION

Kétségtelen, hogy a Jukebox kibővített kapacitásának megvan a varázsa, ezért az első éjszaka szinte le sem tudtam tenni. A hirtelenjében felmásolt zenék, valamint a winchesteren már alapból megtalálható MP3-ak összessége komoly gyűjteményt eredményezett. Ebben „úszkálva" gyorsan repült az idő, különösen érdekes volt, hogy ezen a méreten már a teljesen eltérő stílusok is jól elfértek egymás mellett. Hol van már a 64 MB-os limit, amely mindössze arra volt elegendő, hogy a kezünk ügyében tudjunk egyetlen soványka kis albumot? Közben kiderült, hogy az LCD háttérvilágítása mellett a gombok sötétségbe burkolóznak, azaz éjjel mindössze megérzésből lehet barangolni az előadók listái között. (Kezdetben kicsit meglepő volt, hogy a D.A.P. nem zajmenetes, azaz egy-egy szám lejátszása előtt a winchester kerregése jól hallható. Az ilyenkor megütött zajszint nem katasztrófa, de mindenképp említésre méltó.) Az elkövetkező napokban igazi hordozható társsá vált, időnként PC-ről frissítettük az aktuális mixeket, felvettünk rá 3-4 teljes nyelvkazettát, de sosem fordult elő, hogy a tárolókapacitás szűk keresztmetszetnek bizonyult volna. 6 GB irdatlan sok, több, mint amire egy ilyen eszköz kapcsán közvetlenül szükségünk lehet. Bár ez csak részben igaz, hiszen a Jukebox más, mint valami „közönséges" MP3 lejátszó, gyakorlatilag a legfrissebb zenéink mellett a kedvenc előadóink albumai is helyet kaphatnak rajta. Ezen felül interjúk, hanganyagok, továbbá az adatfájlok, így a 2,5"-es winchester teljes kapacitásának java már kihasználható. Nem szóltunk még a PC-s csatolás mikéntjéről, holott ez lényeges a termék kapcsán, hiszen arra ítéltetett, hogy nagy mennyiségű adatot tároljunk rajta, illetve ennek egy részét folyamatosan mozgassuk. Szerencsére az USB-s kommunikáció kellemetlen meglepetésekkel nem szolgált, az adatátvitel még 40-50 megás fájlok esetében is meglepően gyors volt. A CD-k ripelése sem borzolta az idegeinket, ráadásul a jobb sarokban az eseményeket a százalékos kijelző segítségével folyamatosan nyomon követhettük.



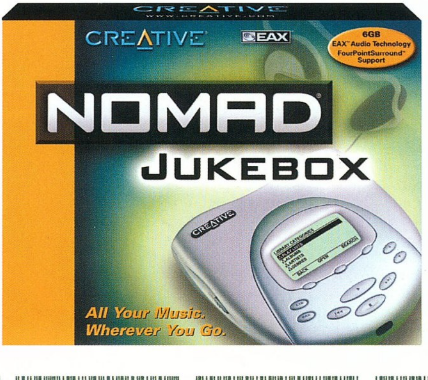
VÉGSŐ SZAVAK

A CL terméke az utóbbi időben az összes szakújság elismerését kivívta, de talán, ami még ennél is fontosabb, belopta magát a vásárlók szívébe. Ennek köszönhetően novemberben a százezredik Nomad Jukebox is legördült a CL gyártósorairól, azaz veszik, mint a cukrot, bár ez a szám egyelőre az amerikai piacok eladási adatait tükrözi. Tulajdonképpen a D.A.P. egy kézenfekvő ötlet közel hibátlan kivitelezése, amely érdekes módon kizárólag a CL audio mérnökeinek fejében öltött formát. Növelni kellett a tárolókapacitást, de a gyártók java inkább a CD-s változat felé lépett (a modellek CD-ről játsszák az MP3-akat), ezek viszont nem arattak osztatlan sikert. Valószínű, hogy a Memory Stick vagy az egyéb flash memóriák árának drasztikus csökkenésével a végső út mégis a mobilizálható tároló egységek felé vezet majd, ám addig is a Jukebox nagyon vonzó alternatívát képvisel. Talán a Dataplay kicsit átformálja a piacot, de egyrészt erre még várni kell, másrészt nem elképzelhetetlen, hogy addigra a Jukebox2 a megfelelő tulajdonságokkal felvértezve fogadja majd a vetélytársait. Akinek a magas ár nem jelent gondot, érdekes döntés előtt állhat. A D.A.P. Jukebox vagy a PC barát MD (Cebit News 95. oldal) egyaránt jó választás lehet; fontos, hogy a fejlesztők mindkét esetben a háttértárak menedzselésének egyszerűsítésére törekedtek.

shoebaron
shoebaron@vogel.hu

JUKEBOX KIEGÉSZÍTŐK

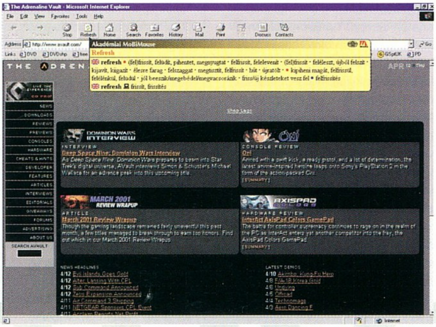
A csomagolás alapból hordozható bőrtokot és fülhallgatót rejt magában. Az első jól használható az utazások során, míg a másik arra ítéltetett, hogy bármilyen igényes felhasználó esetén azonnali cserére szoruljon. Nem méltó a Jukebox minőségi kivitelezéséhez, nálunk két perc után visszakerült az eredeti csomagolásába. A CL házon belüli megoldásként a HQ-2000-es stúdió minőségű fülhallgatót ajánlja 60 dollárért. További kiadások fejében a D.A.P.-t fekete karcolásvédő bőrtokba burkolhatjuk, illetve a kazettaadapter segítségével a kocsiban is zavartalanul használhatjuk (ilyen megoldással már a hordozható CD lejátszók esetében is találkozhattunk). Végül említésre méltó még egy igen látványos kiegészítő, a PlayDock PD200. A név egy hordozható 2.1-es hangfalrendszert takar, amely kifejezetten a Jukebox kiszolgálására készült. A dokkoló egység képes a lejátszó hálózat nélküli üzemeltetési idejét 10 órára növelni, miközben egy kisebbfajta házibulit is menedzselhetünk róla. A cyber formatervezés talán sokakat kételkedésre késztet mondván, hogy ezek a paraméterek aligha alkalmasak erőteljes hangzás visszaadására. Bár a PD200-at még nem volt lehetőségünk kipróbálni, azért az bíztató lehet, hogy a kiegészítőt a Cambridge Soundworks mérnökei tervezték, azok a srácok, akiknek egy sor kiváló PC-s hangfalrendszert köszönhetünk.



AKADÉMIAI MOBIMOUSE

Biztosan sokan szembesültek már azzal a gonddal, hogy internetezés vagy valamilyen idegen nyelvű dokumentum olvasgatása közben ismeretlen szóra bukkantak. Pár évvel ezelőtt nem volt mit tennünk, elő kellett venni a könyvespolcról jó öreg szótárunkat, vagy el kellett indítanunk valamilyen szótárprogramot, és abban manuálisan kellett bepötyögnünk a keresett kifejezést. Tény és való, hogy a szótár, mint könyv hangulatos és nélkülözhetetlen eszköz, de a mai rohanó világunkban sajnos nem engedhetjük meg magunknak azt, hogy fontos másodperceket veszítsünk annak lapozgatásával, vagy a háttérben futó szótárprogramban való gépeléssel.

Szerencsére a MorphoLogic és az Akadémiai kiadó gyógyírt talált gondjainkra, és a csodatévő elixírt MoBiMouse-ra, majd Akadémiai MoBiMouse-ra keresztelte. De mit is takar ez a kifejezés valójában?



A MoBiMouse - a fordító egér - egyetlen egérkattintás nélkül képes megmutatni a képernyőn kiválasztott angol vagy magyar szó jelentését. Elegendő tehát a pointerrel rámutatni egy szóra, majd a program egy lenyíló, majd kinyíló ablakban azonnal megmutatja a szó és a szomszédos szavakkal alkotott kifejezések jelentéseit. Az egérmutató elmozdításakor az ablak rögtön eltűnik, így nem zavarja a munkát. A fordító egér a teljes Windows képernyőn használható, bármely alkalmazás felületén, a munkaasztalon, a súgóban, vagy akár a menükben is. Érdekes, hogy az általa ismert fontkészlettel rendelkező fotókról is képes fordítani. Az Akadémiai MoBiMouse a MoBiMouse termékcsalád legfrissebb és egyben legtekintélyesebb darabja. A program tartalmazza az Országh-féle nagyszótár és az Akadémiai nagyszótár teljes szóanyagát, illetve a MoBiMouse megjelenése óta folyamatosan bővülő MorphoLogic szógyűjteményt is, így már több mint félmillió szóval a birtokában messze kiemelkedik konkurensei közül. Az Akadémiai MoBiMouse az elődjétől eltérően új kereső algoritmussal rendelkezik, mely most már az elvált igekötőket is kielégítő biztonsággal felismeri.

Mindent összevetve egyetlen rossz szavam sem lehet a fent említett programra. Alig találtam olyan szót vagy kifejezést, amelyet ne tudott volna azonnal lefordítani, és kisebb gondok egyedül a Worddel akadtak, de akkor is csak bizonyos fontok esetében. Ha könnyen használható, nagy szókinccsel rendelkező alkalmazásra van szükséged, az Akadémiai MoBiMouse a lehető legjobb választásnak bizonyul. Teljesen megérdemelten.

Sasa

INFOBOX

MorphoLogic
Tel.: 361-4721

CORDLESS MOUSEMAN OPTICAL

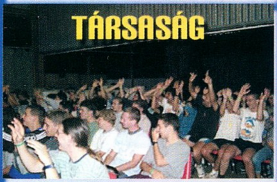
ZSINÓR UTÁN, BLUETOOTH ELŐTT...

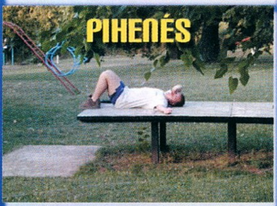
Évek óta tradíció, hogy a Cebiten a svájci gyártó lerántja a leplet az egyik még soha nem látott fejlesztésének a végleges, már kiskereskedelmi csomagolásban pihenő változatáról. Ennek megfelelően az idén bemutatták a vezeték nélküli technológiával kereszttezett optikai megoldásukat, amely jelenleg az egerek non plusz ultrájának tekinthető. A hazai képviseletnek hála (amely egyben a kelet-európai régiót is kontrolálja) sikerült az egyik példányt Budapestre vonatoztatnunk, így a kiállítást követően már élesben is alkalmunk volt kipróbálni.

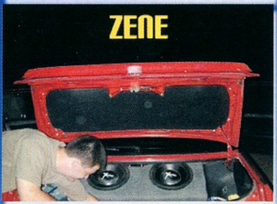
Külsőre a CMO a MouseMan formákat örökíti, bár a végéből azért lecsaptak egy kicsit, illetve a gombokat és tetejét ezüstszínűre változtatták. Masszív felépítése ellenére elegáns, stílusos értékeket képvisel, két oldalt igényes csúszásgátló borítással rendelkezik. Mondhatni, öröm ránézni, ráadásul ez igaz az adó egységre is, amely a korábbi változatokhoz képest I-Maces borítást és kisebb méreteket kapott. A Logitech a második generációs optikai szenzorokkal már bizonyította a görgő nélküli technológia kiforrottságát, ám a rádiós változatokról felemás élményeket őriztünk. Egyrészt a vezeték nélküli irányítás lehetőségét adták, másrészt viszont szembesülnünk kellett az alacsony adatátviteli sebességgel, amely a komolyabb LAN partikon megengedhetetlennek bizonyulhat. Az új verzió kiküszöbölte ezeket a hibákat, jelenleg is felváltva próbálgatom a Wheel Mouse optikai változatával, de igazából lényeges különbséget a kettő között nem érzek. Mintha egy árnyalatnyival az USB-s kistestvér pontosabban követné a mozdulataimat, de ezt akár a megszokás javára is írhatnánk. Némi Quake és Undying után továbbra is jól használhatónak bizonyult, bár hard core gamereknek szerintem a súlya és a kissé magasított formája miatt nem ajánlott (kíváncsian várjuk a Gaming Mouse új változatát). Ezzel szemben irodákba, kevésbé vérmes családokhoz, vagy demonstrációs célokra tökéletes lehet, ráadásul figyelemre méltó, hogy a 19 ezer forintos ára bár nem olcsó, azért a tudásához képest reálisnak tekinthető.

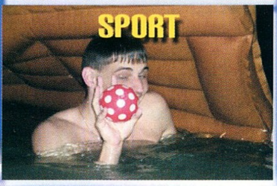
shoebaron
shoebaron@vogel.hu

AMI BIZTOS LESZ:









A NYÁR UTOLSÓ NAGY BULIJA...

PC GURU TÁBOR 2001

HAGYOMÁNYAINKHOZ HÍVEN IDÉN IS MEGRENDEZZÜK NYÁRBÚCSÚZTATÓ SZÁMÍTÓGÉPES TÁBORUNKAT. QUAKE, STARCRAFT, COUNTER STRIKE MINDEN MENNYISÉGBEN.
ÉJJEL-NAPPAL MŰKÖDŐ HÁLÓZATOK.
ÉBRESZTŐ, REGGELI TORNA, NAPIREND NINCS.

IDŐPONT: 2001. AUGUSZTUS 21-28. 8 NAP, 7 ÉJSZAKA
HELYSZÍN: ALSÓÖRS
ELHELYEZÉS: 3-4 ÁGYAS SZOBÁKBAN
A TÁBOR KÖLTSÉGE:
ÉTKEZÉS NÉLKÜL: 11000 FT
ÉTKEZÉSSEL: 19000 FT
(NAPI 4X ÉTKEZÉS, 1. NAP: VACSORA, 8. NAP: REGGELI)
A JELENTKEZÉS ALSÓ KORHATÁRA: 16 ÉV*
16 ÉV ALATTI GYERMEK KIZÁRÓLAG FELNŐTT FELÜGYELETTEL JÖHET!

SZÁMÍTÓGÉPRŐL ÉS HÁLÓZATI KÁRTYÁRÓL (KÁBELRŐL) MINDENKINEK MAGÁNAK KELL GONDOSKODNIA, MI AZ ELHELYEZÉST ÉS A HÁLÓZATOT BIZTOSÍTJUK.
A NAPONTA MEGRENDEZÉSRE KERÜLŐ MULTI-PLAYER VERSENYEKRE AZOK IS BENEVEZHETNEK, AKIK NEM HOZNAK MAGUKKAL GÉPET.

TOVÁBBI INFORMÁCIÓ:
BALASSA TÍMEA 350-8179,
PCGURU@VOGEL.HU,
BUDAPEST, 1300, PF. 210.

ŐK BIZTOSAN OTT LESZNEK:
LILY, BRAZIL, LAZA, CHRIS, SHOEBARON, SASA, MOCSY, GALE, LAYOSH...

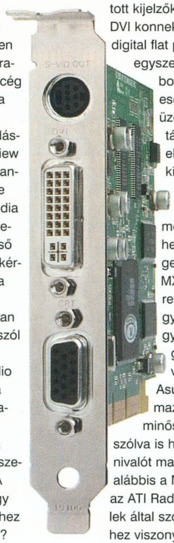
II. RÉSZ

MULTI-DISPLAY ÖSSZEHASONLÍTÁS

NVIDIA TWINVIEW

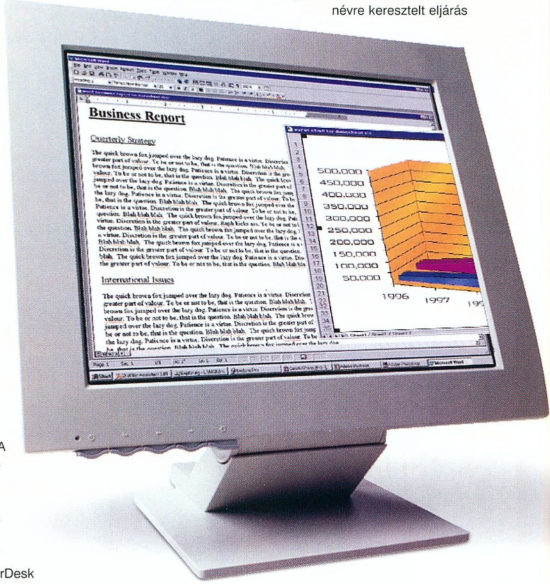
Az úton végig kell menni

Kicsit úgy tűnik, hogy a grafikus kártyák piacán vezető szerepre törő Nvidia talán többet markol, mint amennyit ténylegesen is képes lenne megragadni, legalábbis a cég marketingesei által a Matrox DualHeadet porba alázó megoldásként hirdetett TwinView meglehetős kiforratlansága számomra erre látszik utalni. Az Nvidia láthatólag nem elégedett meg a "világ első GPU-jával" (persze kérdés, hogy az ezzel a fajta technológiával már évekkel korábban megjelenő SGI mit szól ehhez), az Xbox 3D gyorsítójával és audio chipjével, továbbá a Crush alaplapi lapkakészlettel; nem, az Nvidia a 3dfx után a Matrox sírásójának szerepére is pályázik. A kérdés csak az, hogy megvannak-e az ehhez szükséges eszközei?



Nos, ha az Nvidia a TwinView-t szánja a célt beteljesítő diszruptív technológiának, akkor a válasz egyértelmű nem. Már a mind Windows 98, mind Windows 2000 alatt az alapbeállítások elvégzésére szolgáló, a Display Properties\Settings menü TwinView almenüjének spártai egyszerűsége is jelzi, hogy az amúgy dicséretre méltó előrehaladásról tanúbizonyságot tevő cég e téren még nem ért fel a konkurenciához. Válasszuk az itt található három üzemmód (standard, extended desktop, clone) bármelyikét, a rendszer újraindítása mindenképpen szükséges. Az Output Device almenüben a csatlakoztatott kijelzők (analóg monitor, TV, DVI konnektor megléte esetén digital flat panel is) viszonylag egyszerű konfigurációja (felbontás, színmélység, TV esetén PAL vagy NTSC üzemmód közötti választás) végezhető el. Apropó, TV-kimenet: ha valaki esetleg DVD filmek megtekintéséhez vár segítséget a Geforce2 MX-től, akkor előre felhívnám a figyelmét, hogy a gyártók többsége (egyedüli kivétel talán az Asus) által alkalmazott megoldás minősége finoman szólva is hagy némi kívánnivalót maga után, legalábbis a Matrox G4x0 és az ATI Radeon VE modellek által szolgáltatott képhez viszonyítva a végeredmény a "csaknem katasztrofális" jelzővel illethető. Persze, aki rendelkezik VGA bemenettel is ellátott televízióval, az a fenti gondot viszonylag fájdalommentesen megkerülheti, ám a felhasználók többsége valószínűleg nem ilyen...

Az Nvidia Matrox PowerDesk klónja (amely pedig ugyebár a Diamond/S3 féle InControlTools másolata) a QuickTweak névre hallgat, és az őt inspiráló szoftverhez hasonlóan alapállapotban a taskbarban foglal helyet. Ám elég egy jól irányzott kattintás, s a QuickTweaknek hála máris aktiválódik az a Desktop Display Manager, amellyel a TwinView bonyolultabb (értsd: a fent említett TwinView almenüből el nem érhető) szolgáltatásait konfigurálhatjuk kényünkre-kedvünkre. Hasonlóan az alapbeállításokhoz, a Matrox DualHeadhez szokott szem ezúttal sem találkozik

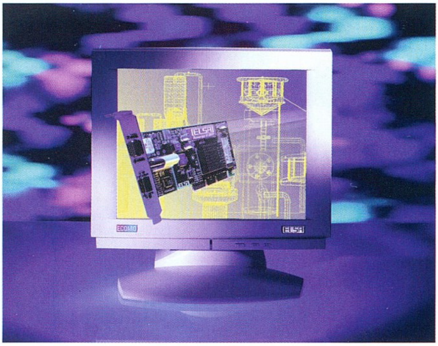


majd a lehetőségek sokaságával, mindenesetre az egyes TwinView effektusok adott alkalmazáshoz való rendelésére legalább most is van mód. Sajnos a Matrox és az ATI megoldásával összehasonlítva az egész folyamat meglehetősen nehézkesnek tűnik, igaz, a zoom funkció megvalósítása az Nvidia-féle változatban sikerült a legprofesszionálisabbra: extended desktop és clone üzemmódokból egyetlen billentyű megnyomásával bármikor átválthatunk a kinagyított nézetre.

ATI HYDRAVISION

Utolsókból lesznek az elsők?

Az ATI által (megjegyzem, nagyon szellemesen) HydraVision névre keresztelt eljárás ugyan a Matrox DualHead legifjabb ellenfele, ám érdekes módon mégsem szenved a már jó ideje piacon lévő Nvidia Twinview esetében látott gyerekbetegségektől. Sajnos a fenti technológiát ez idő tájt kizárólag a kanadai cég Radeon VE, vagyis T&L egység

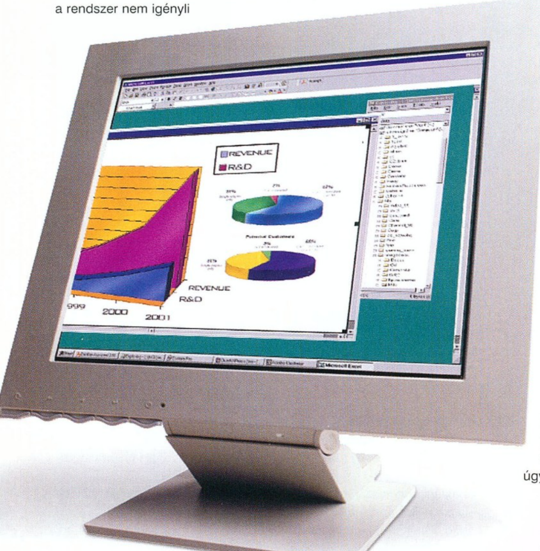


Multi-display összehasonlítás			
Grafikus kártyák	Matrox G4x0	NVidia GeForce2 MX	ATI Radeon VE
Technológia megnevezése	DualHead	TwinView	HydraVision
Aktiválás	Újraindítás után	Újraindítás után	Azonnali
Alkalmazásokhoz való	Igen	Igen	Igen
Virtuális desktopok	Igen	Nem	Igen
DVD lejátszásra optimalizált üzemmód	Igen (DVDMax)	Nem	Nem
Internetes böngészésre	Igen (e-DualHead)	Nem	Nem
TV-kimenet minősége	Kiváló	Jó	Gyenge-közepes (modelltől függően)
Digitális kijelzők támogatása	Igen (modelltől függően)	Igen (modelltől függően)	Igen (modelltől függően)
Rezidens kijelző-menedzsment szoftver	Igen	Igen	Igen
Funkcionalitás	Kiváló	Közepes	Jó

nélküli kártyái használják, s a hírek szerint az ATI a közeljövőben nem is tervezi annak high-end modelljeibe való integrálását (a Radeon II megjelenéséig legalábbis biztosan nem). Viszont egyfajta szerencse a szerencsétlenségben, hogy a kártya fiatal kora ellenére a több megjelenítő eszközre optimalizált szolgáltatások mind Windows 98, mind Windows 2000 alatt elérhetők.

A HydraVisionnel kapcsolatos első meglepetés akkor éri a gyanútlan felhasználót, amikor a második kijelző csatlakoztatását és az üzemmód aktiválását követően a rendszer nem igényli az újraindítást: ezt a konfigurálás időtartamát jelentősen lerövidítő szolgáltatást sajnos sem a Matrox, sem az Nvidia nem volt képes implementálni a maga megoldásába. A vetélytársaktól eltérően a két megjelenítő eszköz által használt színmélység és frissítési frekvencia beállíthatósága ugyancsak példamutatóan egyszerű, a Displays almenüből mindenfajta kijelző gyorsan konfigurálható, legyen akár szó 1+1 monitort, 1 monitort + 1 TV-t, vagy akár 1 monitort + 1 digitális flat panelt (LCD stb.) tartalmazó összeállításokról. Érdekes módon az "elsődleges" és a "másodlagos" kijelző felcserélésre is lehetőség nyílik egyetlen kattintással: erre a Matrox G4x0 kötött, az eleve elrendelés jegyében 1. és 2. számmal is ellátott kimenetei esetében megint csak nincs mód (a GeForce2 MX-ről már nem is szólva). A HydraVision legszembetűnőbb sajátossága mégis az, hogy a valamennyi ablaknál jelen lévő minimalizálás, ablak/teljes képernyős üzemmód, bezárás ikonok mellé egy negyediket is "odavarázsol", amelynek segítségével az éppen futó alkalmazás nagyítható maximális méretűre mindkét kijelzőn – felettébb hasznos funkció!

A Matrox PowerDeskjéhez hasonlóan a Radeon VE is rendelkezik saját, rezidens szoftverrel: az ATI Dekstop Manager névre hallgató jószág megszokott módon a taskbarban csücsülve vár türelmesen sorára. Aktiválása után a felhasználó szabadon megválaszthatja, hogy a részére beérkező üzenetek az adott alkalmazást futtató monitoron, a kurzornál, esetleg kifejezetten az elsődleges, vagy másodlagos kijelzőn jelenjenek-e meg. Befolyásolható továbbá a fent említett "kettős nagyítást" eredményező ikon hatása is, ti. a zoomnak nem feltétlenül szükséges a teljes desktopra kiterjednie: elegendő lehet az éppen aktív ablak(ok) használata is. Ugyancsak a Matrox PowerDesk által kitaposott ösvényt követve lehetőség nyílik az egyes alkalmazások képernyőn elfoglalt pozíciójának eltárolására, vagy egyes HydraVision effektusok adott applikációhoz történő hozzárendelésére (Individual Application Settings almenü). A Hot Keys funkció használata valószínűleg nem szorul bővebb magyarázatra, nem úgy, mint az ugyancsak a taskbarban tanyázó MultiDesk, amelynek segítségével olyan virtuális desktopok hozhatóak létre, amelyeknek mind-mind meglehet a maga eltérő szerkezete és tartalma – a grafikus munkaállomások tulajdonosai valószínűleg nem kis örömmel üdvözlik majd ezt a szolgáltatást. A megfelelő erőforrásokkal rendelkezők természetesen akár különböző alkalmazásokat is futtathatnak ezeken a virtuális desktopokon mintegy több applikációs réteget hozva létre. Eme szintek közötti tájékozódást segíti az Arrange MultiDesk almenü, amellyel könnyedén nyomon követhetjük, hogy az egyes virtuális desktopokon pontosan milyen programok is futnak.



KONKLÚZIÓ

Kétfejűek, Duplán látók, vagy a Szörny?

Végezetül elérkeztünk a konklúzió megvonásának igencsak érdekes feladatához. A több kijelzőt támogató technológiák versenyében a végeredmény egyértelmű ugyan (vagyis a Matrox DualHead az Nvidia TwinView ellen kiütéssel, míg az ATI HydraVisionnel szemben szoros pontozással győzött), ám az összkép már korántsem ennyire monokróm. Az igazsághoz ugyanis az is hozzátartozik, hogy a GeForce2 MX ár/teljesítmény arányán rendkívül sokat dob az igencsak erőteljes T&L egység, amelyet ugyebár a vetélytársak nélkülözni kénytelenek. Aztán itt van a Radeon VE multi-display-es üzemmódjainak könnyű konfigurálhatósága és fejlett funkcionalitása, ami – ha eltekintünk az igazán csak az üzleti felhasználók számára fontos, a PC Guru 01/04-ben már részletesen ismertetett e-DualHeadtől – bizony sok ponton felülmúlja a Matrox megoldását. Mindazonáltal a jelen összehasonlítás alapját adó szempontok szerint a Matrox DualHead és G4x0 kártyák tekinthetők a biztos befutónak, melyek esetében a több éve csiszolgatott eljárást megbízható OpenGL leírónyelv, EMBM (Environmental Bump-Mapping) képességek, egyedülálló képminőség, és több, a fenti technológiát támogató alkalmazás (pl. Adobe PhotoShop) és játék (pl. Star Trek: Armada, X-Com: Enforcer) egészíti ki.

Joshua
Joshua7401@hotmail.com

SONY CLIE

Jó pár hónapja hogy Palm rovatunk beindult, és mostanában egyre inkább tanácstalan vagyok az új eszközök láttán, vajon mit lehetne ezekről írni, hogy az még élvezetes is legyen. Hiszen van kétféle operációs rendszerünk, ez pedig behatárolja a hardver lehetőségeit. Az biztos, hogy az új és hasznos szoftverek könnyebben kedvet csinálnának az ilyen kütyüknek, de mindig akad olyan apropó, amely miatt érdemes egy kicsit tovább elemezni a hardvereket. Mint például ebben a hónapban a Sony Clie-t.

A Clie betűszó, nagyjából Communication Link Information Entertainment jelentésű, ami magyarul semmi értelmeset nem jelent, csak azt, hogy kommunikáció, kapcsolat, információ és szórakozás. Aki ezek után nem rohan azonnal ilyet venni, az magára vessen. Amúgy biztos vagyok benne, hogy a Sonynak egyelőre nincs határozott taktikája a palmtop piacon, mindenesetre megjelentetett egy Palm alapú kütyüt, hogy még ebbe is bele lehessen dugni az amúgy agyonreklámozott Memory Sticket. De erről majd később.

Bevallom, meglepődtem, mikor kezembe vettem a Clie-t. Biztosra vettem, hogy a Sony Windows CE-vel felszerelt kütyüt fog a piacra dobni minimum 4096 színű TFT kijelzővel, ezt viszont mono képernyő és PalmOS hajtotta. Ekkor fordult meg a fejemben, hogy vajon miről is fogok írni, hiszen ezek annyira egyformák.

Kezdjük ott, hogy megismerjük, mit is tud ez a jószág, aztán majd időközben kiderül, hogy miért is érdemes nagyobb figyelmet fordítani rá. Az egész lelkét a már szabványosnak mondható Motorola EZ Dragonball 16 MHz-es processzor adja. A beépített programok egy 2MB-os FLASH memórián vannak, amit 8 MB RAM és egy 8 MB-os Memory Stick egészít ki. A képernyő is hagyományos, 160*160 pixeles, 4 bites szürkeárnyalatos. Rendelkezik ezenfelül infravörös porttal az egymással és mobiltelefonokkal való kommunikáció céljából, valamint USB porttal a számítógépes adatcsere miatt. Cserélhető eleme nincs, magában rejt egy lítium-ion akkumulátort, amelyet a bölcsőn keresztül tölthetünk fel. Eddig mondhatjuk azt, hogy egy teljesen korrekt kütyüvel állunk szemben, főleg hogy az egyik legújabb PalmOS-t, a 3.5-öst mellékelték hozzá.

A külalakra nem lehet panasz. A többi palmtoptól eltérően csöppet sem dundi, nincsenek lekerekített ívek, az egyenességet a műanyagból készült fémhatású díszléc is hangsúlyozza. A gombok a szokásosak, annyi különbséggel, hogy a fel-le gomb együtt mozog, de ez megszokható. A mellékelt cerka egész jó, a tetejét lehet lecsavarni, és ezzel az alkalmatossággal nyomhatjuk meg a rejtett reset gombot. Csavarhúzót nem adtak hozzá, mint a Handspringekhez. Lehet, hogy azért, mert el se romlik, vagy a user ne piszkáljon bele? Végül is van benne valami.

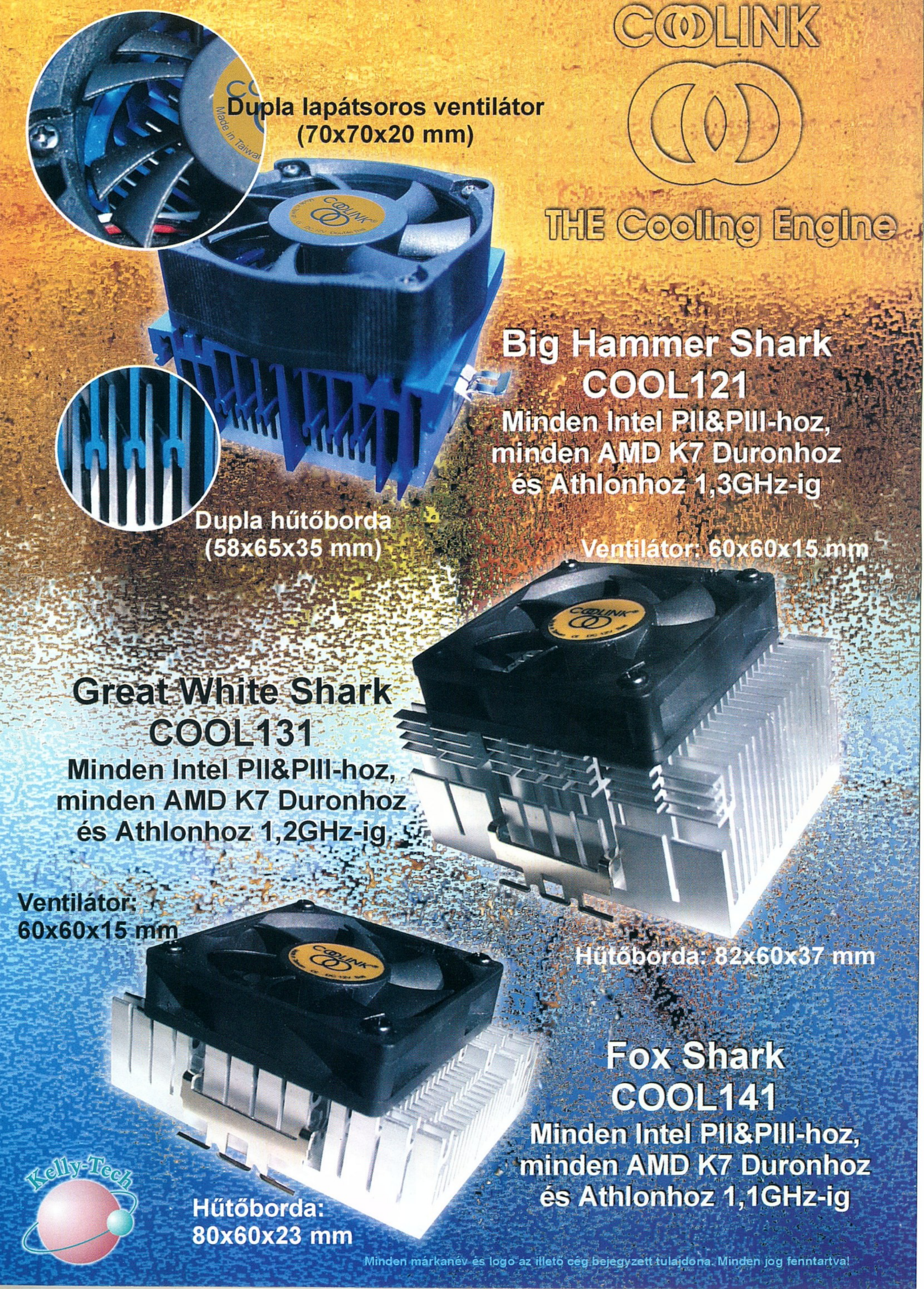
Most jön a legérdekesebb rész, gondolom, mindenki alig várta már, hogy ide is elérjünk. Mint korábban említettem, a kütyü teteje befogad egy 8 MB-os Memory Sticket. Azt hinné az ember, hogy itt a Kánaán, otthon van egy raklap Memory Stick, így aztán vihetem magammal akár a szuahéli szótáramat is, mert csak kicserélem a Memory Sticket aztán nyomás. Ez majdnem így van. Azonban míg a Handspring esetében a bővítőrésbe szerelt memóriamodul növeli a memóriát, a Clie-ban a Memory Stick csak tárolásra alkalmas. Arra viszont nagyon ám. Van felinstallálva egy MSGate nevű program (MS=Memory Stick, mielőtt bárki valami másra gondolna), és ezzel a programmal mozgathatjuk a Memory Sticken levő programokat a gép memóriájába és vissza. Így tehát le kell tennünk arról, hogy onnan futtatunk bármit is; ha nem fér el a beépített memóriában, akkor nincs mit tenni. Állítólag idővel majd ezt is meg lehet oldani, de muszáj, hogy a nép sokszor nyilvánuljon meg a boltban, és vegye meg a legújabb terméket. Ez most ezt tudja, és kész.

Van még más is a tarsolyban, bár ez nem túl nagy durranás, de azért elmondom itt a végén. Szigorúan jobbkezeseknek találták ki a Jog Dial nevű gördítőkereket a bal oldalon, amellyel kiválthatjuk a le-fel gombok nyomkodását, sőt, mivel be is lehet nyomni, ezért hosszú ideig eljátszhatunk vele anélkül, hogy a cerkához kellene nyúlnunk.

Két apróság még a végére. Az egyik, ami nagyon tetszett, az a háttérvilágítás. Végre nem az ikonok világítanak, mint a Handspringben (nagyon jól néz ki, csak rossz szögben nézve használhatatlan), hanem kapott rendes háttérvilágítást. A másik pedig a mellékelt bőrtok, amelynek az egyik oldala praktikus: úgy lehet hátrahajlítani, hogy nagyjából 45 fokban megtartja a kütyüt, így könnyű olvasni róla anélkül, hogy a kezünkben tartanánk, vagy teljes pompájában díszeleghet a leesés veszélye nélkül.

Aki most e cikk hatására Clie-t fog venni, az végül is nem bánja meg. A PalmOS alapú jószágok közül teljesítmény és használhatóság terén a felső középmezőnyben van, akinek pedig van otthon más Sony cucca, az értékelni fogja a Memory Sticket, a Sony pedig biztos hamarosan kitalál valamit arra, hogy az egyszerű adattárolásnál több értelmet adjon ennek az eszköznek.

Sony Clie	
Feature	
Típus	Clie (PEG-S300)
Processzor	Motorola EZ Dragonball 16 MHz
Memória	2 MB+8 MB+Memory Stick
Képernyő	160*160 pixel 16 szürkeárnyalattal
Kapcsolat	USB, IrDA
Elem	beépített Lilon
Oprendszer	PalmOS 3.5
Info box	
Hazai képviselet	ANT Kft.
Ár	130 ezer forint
Telefon	331-5353
PCG értékelés	
Pro	könnyű, 4 bites képernyő, Sony minőség
Kontra	jobbkezes jog dial, kihasználatlan MS


COOLINK
THE Cooling Engine
Dupla lapátsoros ventilátor
(70x70x20 mm)
Dupla hűtőborda
(58x65x35 mm)
Big Hammer Shark
COOL121
Minden Intel PII&PIII-hoz,
minden AMD K7 Duronhoz
és Athlonhoz 1,3GHz-ig
Ventilátor: 60x60x15 mm
Great White Shark
COOL131
Minden Intel PII&PIII-hoz,
minden AMD K7 Duronhoz
és Athlonhoz 1,2GHz-ig
Hűtőborda: 82x60x37 mm
Ventilátor:
60x60x15 mm
Fox Shark
COOL141
Minden Intel PII&PIII-hoz,
minden AMD K7 Duronhoz
és Athlonhoz 1,1GHz-ig
Hűtőborda:
80x60x23 mm
Kelly-Tech
Minden márkanév és logo az illető cég bejegyzett tulajdona. Minden jog fenntartva!

AZ EURODATÁNÁL JÁRTUNK

MINDENNAPI LEMEZÜNKET ADD MEG NEKÜNK...

Kár lenne tagadni, messze letűnt már az újdonság varázsa az írható CD lemezekkel kapcsolatban. A CD-írók és a CD-R lemezek olyan kellemes áron kaphatók, hogy a két évvel ezelőtt még igencsak kiváltságnak számító CD-író, és a hozzá tartozó, napjainkban körülbelül 200 forintért megvásárolható, írható korong ma már szinte általános tartozéknak mondható. Régebben nemigen volt sok választási lehetőség a lemezek terén. A piacot két-három, jól ismert CD-R márka uralta, ha egy üzletben már négyféle írható CD lemezt láttunk, a bőség zavarával küszködtünk. Mindenkinek megvolt a maga kis kedvence, a felhasználástól függően ki-ki a Philips, TDK, Ricoh stb. lemezekre esküdött. Eleinte a minőséggel sem voltak nagy gondok, a legfeljebb 4x-es sebességgel égető írók és az akkor még kizárólag az óriáscégek kezében lévő lemezgyárak szinte egytől-egyig a kor CD-íróinak megfelelő, többnyire hibátlan lemezeket gyártottak, a mai mennyiségekkel összehasonlítva nagyságrenddel kisebb tételben, ami lehetővé tette a jobb minőségellenőrzést. Ám a CD-írók egyre gyorsabbak, és szélesebb elterjedésük érdekében egyre olcsóbbak lettek, ami még több, lehetőleg olcsóbb CD-R lemez gyártását vonta maga után, így egyre több távol-keleti, később európai cég is beszállt az írható CD-k gyártásának ádáz piaci versenyébe. Sokan a mai napig nem tudják, hogy pl. a Philips cég sem gyártott effektív CD-R lemezt, a legjobb minőségű Philips (és egyéb márkás) korongok a Taiyo Yuden gyártósorairól kerültek le. Aztán a piaci verseny miatt egyéb, kevésbé jó minőségű gyártók is készítettek márkás lemezeket, mert az igény robbanásszerűen megnőtt a nagy tételben gyártott, jó nevű, tehát jobban eladható lemezek iránt. Bizony-bizony, elkerülhetetlenül bekövetkezett egy kis (sokak szerint nagyobb) minőségi visszaesés, hiszen a tömegtermékek gyártásában mindig is a mennyiségi őrület diktál. Napjainkban már számtalan márkanévvel találkozhatunk, ha CD-R lemezt szeretnénk vásárolni, a számítástechnikai boltok polcán nem számít ritkaságnak, ha egyszerre 15 különböző márkájú, típusú lemezből tudunk válogatni. Persze itt kell megjegyeznem, hogy nem ritkán a 15 eltérő márkanév alatt csupán 4-5 gyártó azonos termékeit látjuk, és csak a csomagolás különbözik, mindenesetre valóban elmondható, hogy a CD-R lemezt gyártó cégek száma ugrásszerűen megnőtt az elmúlt három évben.

EURODATA

Az Eurodata márkával emlékeim szerint talán egy-másfél éve találkoztam először. Őszintén megmondom, nem fogott meg igazán, mert bár minőségileg nem voltak vele gondjaim, de valahogy a csomagolás, a külcsín nem volt túl bíztató. Egyetlen előnyeként azt láttam, hogy európai termékről van szó, amelyet Európában gyártanak, tehát tágabb értelemben vett saját piacunk védelme érdekében döntöttem párszor úgy, hogy vásárolok belőle. Igazán nem tudtam a cégről semmit, nem is feltételeztem, hogy nem csupán európai, de a szó szoros értelmében vett magyar érdekeltségű vállalatról van szó. Ezért ért meglepetésként, amikor Kalinovits Béla úr, az Eurodata-Digital Ltd. vezetője megkeresett, hogy szívesen megmutatná, mi a helyzet manapság az Eurodata háza táján. Megtudtam tőle, hogy jelenleg az Eurodata lemezek kedvező fogadtatást kaptak a környező országokban, de az ő szemében a magyarországi piac a legfontosabb, hiszen elsődleges céljának tartja a hazai vásárlók kiváló minőségű, de olcsó áruval történő ellátását. A meghívás nem csupán egy interjú készítésére vonatkozott, de elutazhattam Kalinovits úrral a csehországi Eximpo CD-R gyárba, ahol jelenleg az Eurodata lemezpalettájának jelentős részét gyártják.

EXIMPO

A meglepő módon meglehetősen Prága központjában található cég közepes nagyságú, fél utcahossznyi épületcsoportban helyezkedik el. A kívülről egyáltalán nem sokatmondó épület első látásra nem tűnik egy európai szinten elismert és piacilag meghatározó szerepet betöltő CD-R gyártó cég otthonának, de a kapun belül a figyelmes szemlélő szeme rögtön megakad a szigorú, mágneskártyás beléptető rendszeren. Később megtudtam, hogy az Eximpo cég tágabb értelemben családi vállalkozásnak tekinthető, amely az évek során szépen kinőtte magát. A cég elnöke, Jaroslav Polivka és a technikai igazgató (vagy inkább a mindenért felelős), Radomir Stary vezetett végig a gyártósoron, és miközben a CD-R lemezek gyártásának fázisait szemléltem meg lépésről-lépésre, feltehettem párezer kérdést a nagyon készséges házigazdáknak.

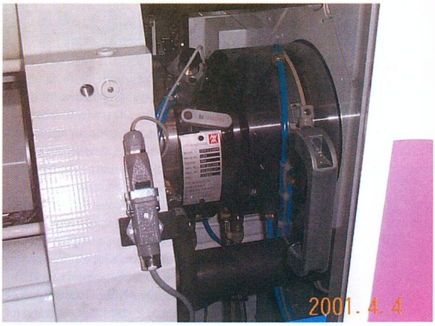
A GRANULÁTUM

Első lépésben egy kisebb terembe vezettek, ahol terjedelmes műanyag zsákokban fehér kristályokra emlékeztető granulátumot nyomtak a kezembe, mondván: nagyjából éppen egy CD-R lemezt tartok a kezemben. Ezt a polikarbonát alapanyagot szigorúan mentesítik mindenféle nedvességtől, páratartalomtól, mielőtt a CD alapjául szolgáló műanyag korongformára préselnék. A nedvességtartalom minimálisra való csökkentése óriási teljesítményű ipari szárítókban történik, minden egyes préselő egységhez egy-egy ilyen szárító tartozik. Az alap granulátum minőségét a jó nevű gyártó (General Electric) garantálja, míg a szárítási procedúrát saját fejlesztésű rendszerrel igyekeznek maximális minőségben elvégezni. Nyilvánvaló, hogy már az előkészítés során óriási mennyiségű energiára van szükség, ezért olyan saját rendszert dolgoztak ki, amelynek segítségével a hosszú gyártási folyamat későbbi lépéseiben felhalmozódó hőenergiát is újrafelhasználják, és a zárt rendszernek köszönhetően a szabványokban előirányzott és ajánlott energiafogyasztást egyes lépések esetében a harmadára tudták csökkenteni. Stary, aki az egész rendszer tervezője, büszkén újságolta el, hogy eredetileg a teljes gyártósort egy német cégtől vásárolták meg, de a szárításra, a hőmérséklet és a páratartalom folyamatos szinten tartására szolgáló kiszolgáló berendezéseket inkább saját maguk építették meg, így olcsóbban és stabilabban tudják ellenőrizni a gyártósorok fizikai körülményeit. Mint megtudtam, ezek a körülmények meghatározók a legyártott lemezek minőségével, élettartamával kapcsolatban.

EXIMPO-bejárata

Itt már nyomtatják a CD-t

PPéter csodálkozik



Préselés

A PRÉSELÉS

Az írható CD-R lemezek műanyag korongja egy előre préselt spirális árkot tartalmaz. Ennek hossza, geometriája szabja meg az adott lemeztípus kapacitását, tulajdonságait. A spirális árok nagy erejű préseléssel, formázással kerül a frissen készült lemezre. A többméteres berendezés tiszteletreméltó nagyságával és a plexifüggönyökön belül látható mechanika robosztus kinézetével igen impozáns látvány. Éppen 16x-osan írható CD-R lemezek korongjai készültek, amikor ott álltam. Az erőteljes fej körülbelül 5-6 másodpercenként húzódott előre-hátra, hogy egy-egy korongot préseljen a korábban előkészített polikarbonát alapanyagból. Stary elmondása szerint a préselés ideje a meghatározó keresztmetszet egy-egy gyártósor kapacitása terén, de ennek ellenére nem mennek 5 másodperc alá egyetlen lemeztípus esetében sem, sőt, audio célokra ajánlott CD-R lemezek gyártásakor akár 9-10 másodperces formázási időt is használnak. Ez az a lépés, amelyen sok gyártó lemezének minősége elsőként elbukik, mert egyes helyeken a nagyobb gyártási kapacitás érdekében 3-4 másodperces préselési időkkel dolgoznak. A préselési fázis után a korong hőmérsékletét folyamatosan szinten kell tartani, lévén a következő lépésben rákerülő hordozóréteg felvitele mikronokon múlik, így a hőmérsékletingadozás következtében bekövetkező tágulás-zsugorodás torzítaná a préselt spirális árok geometriáját.

A HORDOZÓRÉTEG

Bámulatosan bonyolult mechanikus karrendszer adogatja a préselő gépsor felől védett plexialagútban érkező, átlátszó korongokat a hordozóréteget felvivő berendezés felé. A hordozóréteg a felvitel állapotában folyékony, zöldes massza, amely igen érzékeny a páratartalom és a hőmérséklet ingadozására. A rétegezést egy gépsoron belül két azonos gép végzi, mert körülbelül 10-12 másodperc, míg egy lemez végigér ezen a háromlépcsős folyamaton, így a folyamat nagyjából a préselő berendezéssel szinkronban marad. A hordozóréteg egy tűből kerül a nagy sebességgel forgó lemezre, a zöldes massza a másodperc töredéke alatt szétterül a korong spirálja mentén. Természetesen a folyamat roppant érzékeny, a gépsor mellett álló technikusok számítógépein mikronokra vonatkozó beállítások tucatjai villognak, hogy a megfelelő mennyiségű anyag pontosan jó helyre legyen befecskendezve az apró tű által. A réteg pár másodperc alatt szinte átlátszóvá válik a továbbra is folyamatosan pörgő lemezen, majd a lemezt egy kar felemeli, és továbbadja a következő berendezésnek, amely alkohollal lemossa a lemez éleit, majd megszárítja a „majdnem kész" CD-R korongot. Ebben a berendezéscsoportban már a minőség-ellenőrzés első lépése is jelen van, egy apró optikai eszköz pásztázza le az alkohollal letisztított lemez hordozórétegének teljes felületét, hogy a helytelenül felhordott rétegű példányok már ne jussanak tovább a következő gyártósorra.

EZÜSTRÉTEG

A hordozóréteg felhordása után egy nagyon stabil környezeti állandókkal rendelkező további alagúton a lemezek megérkeznek az utolsó előtti berendezéshez, ahol a korongok megkapják a címkefelőli oldal jól ismert ezüstrétegét, amely az írási/olvasási felület felé a megfelelő fényvisszaverési tulajdonságról gondoskodik. Az ezüstréteg felvitele szintén tűvel történik, a kicsiny tű csak egy pillanatra érinti meg a pörgő lemez felszínét, és a fényes massza egy másodperc alatt szétterül a korong teljes felületén. A réteg fixálása után következik a minőség-ellenőrzés legfontosabb része, amikor egy szkenner 360 fokos szögben átpásztázza a lemez teljes felszínét, hogy apró hibák, egyenetlenül felvitt hordozó, vagy borítóréteg nyomait kutassa. A számítógépek képernyőin folyamatosan leolvasható a gyártási folyamat során készült minden egyes lemez fizikai paramétere, amikor ott álltam, a minőség-ellenőrzés utáni statisztika éppen 98%-os volt. Stary megnyugtatott, hogy a hibásnak bizonyuló lemezek semmiképpen nem kerülnek forgalomba, hanem egy külön gépsor a később még az újrafelhasználható alapanyagokat kiválasztja a selejtes lemezről, aztán minden megbukott korong az enyészet martalékává válik.

TESZTLABOR

A tesztlabor már ismerős környezet volt számomra, itt már nem kellett a gyárlátogatás során szigorúan betartott védőruhában kínlódni, hanem egyszerűen leültünk a több tucat, CD-írókkal és egyéb, speciális, írható nyerslemezek ellenőrzésére szolgáló berendezésekkel megtömött PC-k közé. Láttam pár olyan meghajtót, amely az íratlan, nyers lemezek felületét ellenőrzi, de persze a sima, 2x-es, 4x-es, 8x-os, 12x-es, 16x-os CD-írókat is felfedeztem a tesztgépekben. Itt lehetőségem volt az ellenőrzési procedúra végső fázisában segédkezni. Ekkor a különböző típusú és sebességű CD-írókban kipróbálták a legfrissebb lemezeket, majd az eredményeket összesítve a mérnökök elvégezték a megfelelő módosításokat a hordozóréteget applikáló gépsorokon. Stary elmondta, hogy jelenleg minden Phtalocyanine alapú Eurodata lemez tökéletesen írható akár 16x-os sebességgel is, sőt, az előzetes mérések alapján valószínűleg nem sok módosítást kell majd végezni a 20x-os és 24x-es CD-írókkal való teljes kompatibilitás érdekében sem. Amikor megkérdeztem, hogy miképpen lehetséges különböző gyártók azonos paraméterű lemezei között óriási minőség- és élettartambeli különbség, csak a saját példájukat tudta felhozni. Elmondta, hogy a gyártás alapjául szolgáló szabványok betartásán kívül rengeteg saját innovációra is szükség van, hogy a mai, gyors CD-íróknak megfelelő lemezeket lehessen produkálni. A CD-írók tömegtermékké válásának ellensúlyozásaképpen épp a lemezek minőségének növelésével lehetne küzdeni, de ez sajnos sok gyártónak nem érdeke. Ha valahol a mennyiséget helyezik előtérbe a minőséggel szemben, ott nem készülhet jó lemez – mondta. Az Eximpo céget leginkább egy kis svájci óragyárhoz tudnánk hasonlítani, fejezte be az elnök a gondolatot. Nagyon jó minőséget szeretnének produkálni, még akkor is, ha emiatt a legyártott mennyiség fényében kiesnének a legnagyobb példányszámú lemezt produkáló cégek köréből is. Ez persze egyelőre nem fenyegeti őket, hiszen a 6 gyártósor a viszonylagosan alapos gyártási módszer mellett is tekintélyes mennyiségű lemez legyártására képes.

Elismerem, erről a gyárról még további 20 oldalt tudnék mesélni nektek! A következő PC Guru lemezmellékletére megpróbálom majd felküzdetni a gyárban készült teljes fotó- és videóanyagot, amelynek csökkentett minőségű változatát megtaláljátok a honlapomon is!

Köszönet Kalinovits Béla úrnak az Eurodatától, és Jaroslav Polivka úrnak az Eximpótól, hogy lehetővé tették ezt a fantasztikus kirándulást!

PPéter
ppeter@cdgrab.hu
www.cdgrab.hu

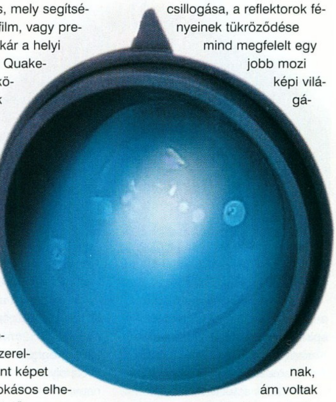
TOSHIBA TLP-X10E

Akit már foglalkoztatott a mozi élményvilágának saját otthonában való reprodukálásának gondolata, az biztosan eltűnődött azon, hogy bár hangfalai elvárásainak megfelelően a maximálist nyújtják teljesítmény és hangzás terén, DVD-lejátszója valamint televíziója pengeéles képet adnak, ám valahogy a várt hatás mégis elmarad. Esetenként az audiovizuális élmény fokozásához a vizuális részek nagyobb méretbeli ábrázolása elmaradhatatlan, s ez különösen igaz a házimozi esetén, hiszen minél nagyobb a képátmérő, a megjelenített események annál jobban veszik igénybe a periférikus látásunkat, s ezáltal sokkal könnyebben tudjuk magunkat beleélni egy-egy jelenetbe.

Ennek megfelelően nem a 16:9-es képarányú anamorf televízió az utolsó lépcsőfok az arányok és a méret terén, hanem a már több mint egy fél évszázada, a mozgókép megjelenítésére használt vetítőgép legújabb kori változata: a projektor.

Nemrégiben jelentek meg a Toshiba új, LCD projektorai, melyek a cég eddigi számítástechnikában, valamint szórakoztató elektronikai iparban megszerzett tapasztalatait ötvözve jelenleg a leginnovatívabb szerkezeti elemeket vonultatják fel. Az „X-10 – X-21"-es szériában alkalmazott új eljárásoknak köszönhetően sikerült a projektorok fényerejét megdöbbentő 2000 ANSI Lumensre feltornázni, ami kategóriájukon belül jelenleg egyedülálló – az eddigi etalonnak számító Sony VPL-VW10HT ennek az értéknek csak a felével rendelkezik -, s így még a sötétítés nélküli szobákban is kiválóan alkalmazható a nap bármely szakában akár prezentációk, akár filmek vetítésére.

Bemenetek terén a Toshibánál igazán nagyvonalúak voltak, hiszen a digitális valamint analóg RGB jeleken kívül kompozit, valamint S-Video csatlakozón keresztül is lehetőségünk van jelforrást rákapcsolni. Ezeknek igény szerinti váltogatása mellett az egység támogatja a „kép-a-képben" megjelenítési módot is, mely segítségével az aktuális film, vagy prezentáció mellett akár a helyi hálózaton történő Quake-party is nyomon követhető. Talpainak és egy külön, gyári platformnak a segítségével asztalról, de akár a plafonra szerelve is alkalmazható, támogatja mind a hátsó, mind az elülső vetítési módokat – tehát egy adott vászonra akár mögüle, a plafonra szerelve is képes a kívánt képet megjeleníteni. Szokásos elhelyezésének megfelelően az asztalon, az egység elején elhelyezett lábakkal tudjuk a vetített kép magasságát korrigálni, mely lábak végsőkig való kihúzása esetén, a meredek szög miatt kapott kép már inkább az élvezhetetlen kategóriába tartozik, hiszen a projekciónak minden esetben vízszintesen, s a vetítővászonra merőlegesen kellene megtörténnie.



Mint az már említésre került, a projektor nagyon nagy fényerővel rendelkezik, amiről a 210 Wattos, túlnyomásos, higanygőz lámpa, valamint az új borítással rendelkező 1,3 collos, aktívmátrixos TFT panelek, s újonnan alkalmazott mikrolencsék gondoskodnak. Ez a fényerő a tesztek alatt egyszer sem befolyásolta negatív irányban az előállított kép kontrasztját! Az állóképek színei élénkek voltak, a fémes felületek csillogását is élethűen sikerült ábrázolnia – például a Minden héten háború című filmben a focisták sisakjainak csillogása, a reflektorok fényeinek tükröződése mind megfelelt egy jobb mozi képi világának, ám voltak jelenetek, melyekben a színek már túlzottan is élénkek voltak, s ezáltal kissé természetellenessé váltak. Az emberi bőr tónusainak ábrázolása viszont kitűnően sikerült, az egység még a fekete színt is meglepően jól állítja elő, ami ritkaságszámba megy még a legújabb LCD technológiát használó projektorok között is - sötétben az „X-10" fényerejéből egy kicsit még vissza is kellett venni – kb. 15-20 százalékot -, hogy a fekete valóban érvényesülni tudjon.

A Toshiba által kifejlesztett T-Force technika révén a „X" sorozat projektorai az összes beérkező jelet VGA-tól UltraXGA

Toshiba LCD Projektor	
Feature	
Típus	TLP-X10E
Teljesítmény	210 Watt
Fényerő	2000 ANSI Lumens
Vetítési távolság	1,15m - 12m
Bemenetek	Analóg RGB/Digitáis/Kompozit/S-Video
Kontraszt arány	400 : 1
Maximális felbontás	16,7M szín mellett XGA - 1024 x 768
Info box	
Hazai képviselet	TechnoTrade
Ár	2750000 Forint
Telefon	410-5250
PCG értékelés	
Pro	tűéles kép, teljesítmény, minőség
Kontra	az ára

(640x480 – 1600x1200) felbontásokig XGA, vagyis 1024x768-as felbontásban jelenítik meg. Egyéb grafikai alkalmazások esetében meg kellett állapítanunk, hogy a nagy képátlónak, valamint a felnagyításnak köszönhetően a karakterek, amúgy monitoron alig észrevehető kisebb felbontású textúrái zavaróan, mi több, idegesítően kipixelesedtek. Ez egyaránt vonatkozik az előre renderelt intrókra, melyek a kisebb helyfoglalás érdekében mindig is kis felbontásban készültek. Olyan programok esetében, melyeket viszont már az XGA felbontás környékén használnánk a monitorunkon is, s az akció folyamatos bennük – például: Quake, Undying –, nagy élvezettel lehet játszani a szomszéd ház homlokzatán...

Említésre méltó a gyárilag mellékelt távirányító sokrétűsége, mellyel az egész egység vezérlése lebonyolítható. Ezen kapott helyet egy „Laser-Pointer", mely a prezentációk során lehet segítségünkre bizonyos részek kiemelésében, valamint szintén itt található a nagyon hasznos „resize" funkció, mely révén a vetített kép egy adott régiójára tudunk rázoomolni, majd ezen belül a távirányítón elhelyezett iránygombokkal mozogni. USB csatoló segítségével egy, az IBM ThinkPadjein rendszeresítésre került kis „stick controller"-hez hasonló megoldás segítségével a távirányítót, mint kétgombos egeret is tudjuk használni, ám ennek érzékenysége túlontúl nagy, így megfelelő kezeléséhez sok gyakorlás szükségeltetik – ez abban az esetben lehet hasznunkra, ha egyedül kell egy meetinget levezetnünk, s szeretnénk elkerülni a gép és a vászon közti folyamatos rohangálást.

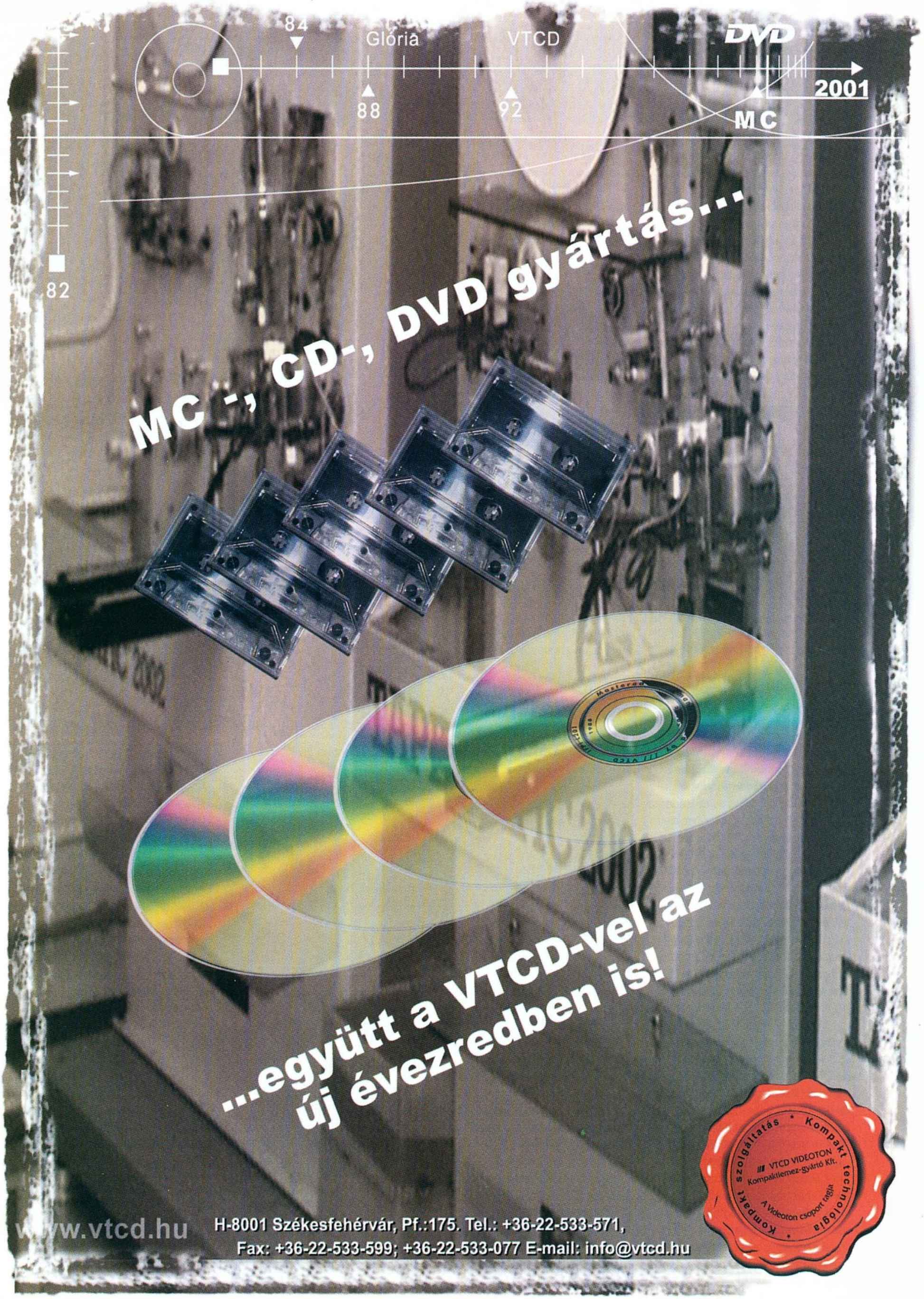
A beépített hangszórókkal ellentétben - melyeknek hangereje a PC Speakerekével vetekedhet -, kellemes csalódásként éltük meg az egység hűtéséről gondoskodó ventilátor halkságát, melyet a mellette másfél méterre elhelyezett számítógép tápventillátora is elnyomott, így asztali DVD-vel használva sem kell félnünk a zavaró csapágyhangoktól. Ez utóbbi alkalmazási formában figyelni kell arra, hogy a DVD-t 4:3-as kijelzőhöz kalibráljuk, mivel ellenkező esetben a kép nem eredeti formájában fog megjelenni.

tatcom

Lumens: Ez a szám határozza meg annak a fénynek az erejét, melyet egy izzóval rendelkező, vagy fluoreszkáló lámpa sugároz. Az ANSI lumens meghatározásához a vetített felületet kilenc egyenlő részre osztják fel, majd ezek mindegyikének átlagát véve számolják ki az aktuális fényforrás erejét.

LCD Projektorok: Az LCD projektorok, mint azt már nevük is jelzi, folyadékkristályos kijelzőket használnak a vetített kép előállítására. Minden egységben a fehér fényt piros, zöld és kék színekre bontják fel prizmák segítségével, majd mindegyik színt egy fekete-fehér LCD panelen átvetítve kerül előállításra a kívánt kép, melyet a vetítőlencse előtti prizma egyesít újra. Nagy előnyük a hagyományos, katódsugárcsöves kivetítőkkel szemben, hogy nem éghet beléjük állókép, valamint, hogy nincs szükségük különösebb technikai eszközöket igénylő kalibrálásra.

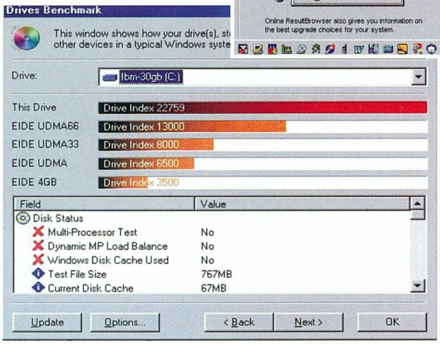
videoeszközök
témája:
Az adattárolás jövője
Van-e alternatívája a merevlemeznek?
A CHIP Magazinnak ehhez a számához két CD-ROM tartozik.
Ha hiányoznának belőle, kérje az elárusítótól!
Windows alá –
csakhogy ez az
változat már
scriptmotor.
VOGEL
augusztus • 1092 Ft
magazin
CHNIKA ÉS KOMMUNIKÁCIÓ
Magyarítsunk alkalmazásokat!
A2 poszter
RAIDER
READY
teszt:
playstation • playstation 2 • dreamcast • nintendo
Műszaki Magazin
2000.


84
Glória
VTCD
DVD
88
92
2001
MC
82
MC -, CD-, DVD gyártás...
...együtt a VTCD-vel az új évezredben is!
www.vtcd.hu
H-8001 Székesfehérvár, Pf.:175. Tel.: +36-22-533-571,
Fax: +36-22-533-599; +36-22-533-077 E-mail: info@vtcd.hu
Kompakt szolgáltatás • Kompakt technológia •
VTCD VIDEOTON Kompaktlemez-gyártó Kft.
A Videoton csoport tagja

HARDWARE FÓRUM

A leírtakat mindenki csak saját felelősségre próbálja ki!

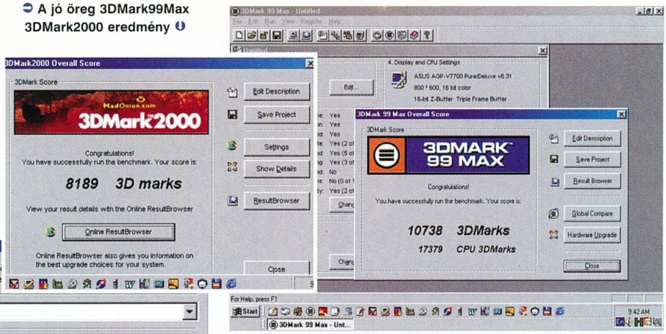
Sziasztok! Hogy még pár szóval visszatérjek az előző számban megjelent Pentium4 tesztre, lefuttattam a SiSoft Sandra winchestertesztet is. Az eredmény hajszálpontosan annyi, mint amennyit az Asus CUSL2 – Coppermine 1050 MHz párossal mértem, igaz, a winchester is ugyanaz az IBM DTLA 307030. Még mindig nagyon elégedett vagyok ezzel a darabbal, halk, gyors, megbízható.



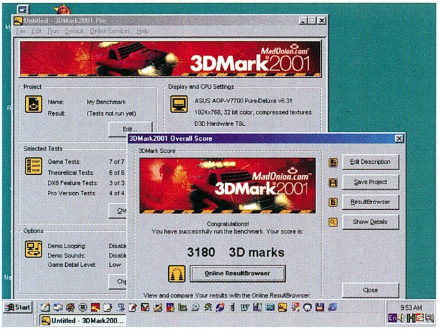
Az AsusP4T + Pentium4 1700 MHz-es összeállítás winchesterteszt eredménye

Miután az enyhén szólva is hardware-igényes 3DMark2001 megjelent, és hozzáférhetővé is vált, gondoltam egy nagyot és merészet, csináltam egy gyors tesztsorozatot az eddig megjelent 3DMarkokkal. Mindegyik tesztet az alapértelmezett beállításokkal futtattam, kizárólag a videokártyadrivereket cserélgettem. A konfiguráció: Windows 98SE, DirectX 8, Asus CUSL2 + Coppermine 1150 MHz + Asus V7700 de Luxe összeállítás az Asus hivatalos, 6.31-es meghajtóprogrammal. Részemről nem szeretek kísérletezni az innen–onnan kiszivárgott Nvidia alfa – béta – gamma meghajtóprogramokkal, tapasztalataim szerint, ami ezekből használható, azt a jobb gyártók előbb–utóbb beledolgozzák hivatalos meghajtóprogramjaikba. Most kivételesen megtettem, használtam a legújabb referenciadrivereket, siralmas eredménnyel.

A jó öreg 3DMark99Max 3DMark2000 eredmény

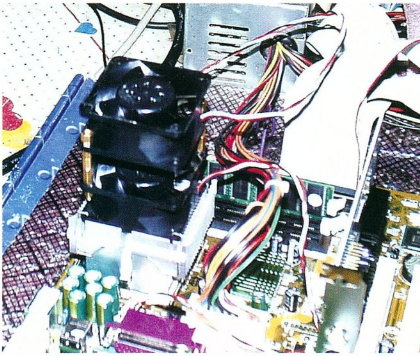


És végül a 3DMark2001

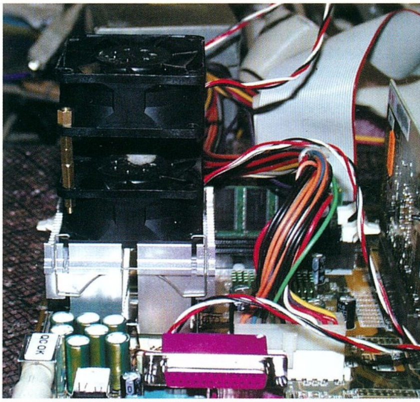


Az Asus driverrel elért eredmények elég jónak mondhatók. Valamennyi Nvidia referenciadriverrel sokkal–sokkal rosszabb eredményeket kaptam, a végeredmény nem egyszer 40–50 százalékkal is kevesebb volt. Ennek nem tudom az okát, de a lényeg a lényeg. Régebben már elmondtam, de elmondom ismét: akinek nem noname videokártyája van, az használja **MINDIG** a gyári drivereket, még akkor is, ha ezek nem a legújabbak. Tapasztalataim szerint rengeteg 2D–3D megjelenítési gond megoldódik a gyári driverek alkalmazásával. Nem véletlen, hogy az Asus még mindig csak a 6.31-es verziónál tart, holott az Nvidia referenciadriverek már valahol a 11–es változatnál járnak.

Sok a panasz – és nem is ok nélkül – a valóban kiváló minőségű FOP32, és főleg az FOP38 processzorhűtések hangjára. Szó, ami szó, az FOP32-es hangja még éppen elviselhető, de az FOP38 szerintem hosszú távon elviselhetetlen. Csináltam egy próbát. Mint tudjuk, két ventilátor több, mint egy. Mi lenne, ha egymás tetejére építenénk két csendes ventilátort, nyújt-e ez a megoldás annyit, mint egy magasabb fordulatszámú, de hangosabb? Nos, a gondolatot tett követte, szépen össze is építettem a két ventilátort – egymás tetejére. Az eredmény lehangoló volt, sokkal rosszabb eredményt kaptam, mintha csak az alsó ment volna. Miután nem vagyok repülőmérnök, fogalmam sincs a levegő áramlástechnikájáról, arra azonban rájöttem, hogy az ilyen módon összeépített ventilátorok lerontják egymás hatásfokát. És akkor jött a megvilágosodás pillanata. Fogtam az egyik ventilátort, és az arcom felé fordítva megvizsgáltam a keltett légáramlás erősségét. Majd mögé tettem a másikat is, és kiderült: ez így nem megy, az alsó ventilátornak egész egyszerűen nem jut levegő. A hátsó ventilátor megfelelő távolságba helyezésével viszont megtaláltam azt a pontot, ahol a levegőáramlás majdnem a kétszeresére nőtt, de a hangerő alig változott! A két ventilátor távolságát egyedileg kell meghatározni, nekem olyan 2,5–3,5 cm volt a megfelelő. Innen már egyszerű volt a feladat, 4 db megfelelően hosszú távtartó segítségével összecsavaroztam a két ventilátort, rá a bordára, és kész. Ezzel a módszerrel el lehet érni az FOP32 hatásfokát a zavaró hangjelenség nélkül is. A dolog hátránya az, hogy be kell szerezni 2 db ventilátort, ez nem olcsó mulatság. A két ventilátor által keltett hang nem éri el az FOP32 ventilátoráét sem, teljesítményben pedig eléri azt, arról nem is beszélve, hogy ez a megoldás a környezetet – north-bridge chip, teljesítménytranzisztorok – is hűti valamelyest.



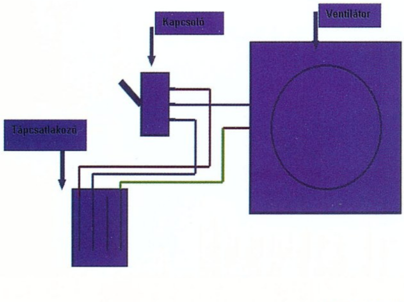
A két ventilátor hűti a Globalwin bordát



A két ventilátor közötti távolság 2.5–3.5 cm

Ha valaki mégis ragaszkodik az eredeti, ámde zajos ventilátorhoz, számára is van ötletem. Készíteni kell egy egyszerű áramkört, amellyel a ventilátor tápfeszültségét 7 és 12 Volt között kapcsolhatjuk. Nyugalmi állapotban, mondjuk netezéskor a 7 V és az alacsonyabb fordulatszám is elegendő, míg teljes terhelés mellett a ventilátor a névleges 12 V-ra, és teljes sebességre kapcsolható. **Mindenki csak saját felelősségére barkácsoljon!**

Ennek kis áramkörnek a megépítésével a ventilátor piros vezetéke a +12 V-ra csatlakozik, a fekete vezetéke pedig a kapcsoló állásától függően vagy a földre, vagy pedig a +5 V-ra. A második esetben a ventilátor a két feszültség különbségét, a 7 V–ot kapja.



A rajz önmagáért beszél, csupán arra kell ügyelni, hogy a tápcsatlakozó sárga színű vezetékét a ventilátor piros színű vezetékével kössük össze. A kapcsoló egyik állásában a ventilátor 7 V-tal jár, kisebb fordulatszámon és halkabban, a kapcsoló másik állásában pedig a névleges 12 V-on, teljes fordulatszámmal. Kapcsolónak megfelel bármilyen kétállású, egy áramkörös kis kapcsoló, felszerelhetjük egy hátlap-takarólemezre, és szükség szerint kapcsolhatjuk a ventilátor feszültségét. Először ellenőrizzük, hogy ventilátorunk üzembiztosan jár-e 7 V-ról, utána megépíthetjük az áramkört. A kapcsolós kivitel fillérekből megépíthető, hibalehetősége pedig gyakorlatilag nulla. Mondhatja valaki, hogy akkor mi történik, ha a ventilátor zárlatos lesz, és a +5 V-os vonal megkapja a +12 V-ot? Én még zárlatos ventilátort életemben nem láttam, és elmondható, hogy a zárlat valószínűsége rendkívül kicsi, de aki mégis tart ettől a veszélytől, az építsen be a 12 V–os ágba egy legalább 800 mA–es lengő szerelésű gyorsbiztosítékot. Van elegánsabb megoldás is: egy hőérzékelőt szerelni a processzor hűtőbordájára, és ez az érzékelő vezérelné egy ventilátor fordulatszám-szabályozó áramkörét. Ezt a kapcsolást a következő számban fogom ismertetni.

Most egy kis oktatás következik. Sokan iszonyatos tévedésben vannak. Fogalmuk sincs, mit is jelent valójában az 1x, a 2x és a 4x AGP. Arról azért mindenkinek van valami halványlila segédfogalma, hogy az 1x AGP 66 MHz-et jelent, de itt jönnek a hibás következtetések, hogyaszongya: ha az 1x-es AGP az 66 MHz-en megy, akkor a 2x-es AGP az 133 MHz-en, a 4x-es pedig... összekeverik az órajelet a sávszélességgel. Nos, ez nem így van. Lássuk, mi is az igazság? Tekintsük át a számítógépben található buszrendszereket működési frekvencia, illetve adatátviteli sebesség szempontjából, mert itt van a kutya elásva.

mert a BX chipset az AGP busz órajelét mindig a processzor órajelén, vagy annak 2/3–án hajtotta a biosz-beállítástól függően. 133 MHz–es órajel esetén az AGP buszos videokártya órajele a hivatalos, 66 MHz helyett a 133 MHz 2/3–a, azaz 89 MHz volt. Az újabb Via, illetve Intel chipsetek az AGP busz órajelét igyekeznek a szabványos 66 MHz közelében tartani, cserében viszont felajánlják a jóval nagyobb sávszélességet, illetve adatátviteli sebességet. Ezért van az, hogy a jelenleg kereskedelmi forgalomban kapható videokártyák alig néhány százalékkal teljesítenek jobban 4x–es AGP–vel, mint a túlhajtott BX-es alaplapokban a 2x–essel. Ezek a kártyák még nem használják ki, legfeljebb támogatják az új technológiát. Nagy csalódásban van része annak, aki kétszeres teljesítményt vár. Vegyük tudomásul, hogy a 4x–es AGP az alaplapi chipset szolgáltatása, és egyáltalán nem biztos, hogy a videokártyánk ebből egy szem hasznot is tud húzni. De előbb–utóbb csak a piacra kerülnek azok a vga-vezérlők, amelyek tényleg jóval nagyobb teljesítményt fognak nyújtani az újabb alaplapokban. De csak azért alaplapot cserélni, mert az újabb támogatja a 4x–es AGP-t, nem érdemes.

Most egy jó tanács azoknak, akik szeretnék a különböző DirectX verziókat próbálgatni. A DirectX igen ragaszkodó állatfajta, ha egyszer az ember magasabb verziót telepít, akkor nagyon nehézkesen lehet visszatérni a régebbi változathoz. Csináljuk a következőket:

Regedit – [HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\Microsoft\DirectX]. A jobb oldali ablaklakban a „version” értéket írd át (jobb klikk a versionön, és módosítás) pl. 4.06.00.0000 értékre. A gép újraindítása után már vissza lehet telepíteni a DirectX 7.0a-t, mivel a kis buta DX telepítő azt hiszi, DX6 van a gépen, és mindent felülír.

Buszrendszer	Működési frekvencia (órajel)	Sávszélesség sebesség	Adatátviteli
PCI busz	33 MHz	33 MHz	133 Mb/sec
AGP 1x	66 MHz	66 MHz	266 Mb/sec
AGP 2x	66 MHz	133 MHz	512 Mb/sec
AGP 4x	66 MHz	266 MHz	1024 Mb/sec

Nem szabad összekeverni az adott buszrendszer működési frekvenciáját az adatátviteli sebességgel. A BX chipsetes alaplapokban azért lehetett nagyon jó videóteszt-eredményeket elérni,

Old Man
oldman@matavnet.hu
oldman.ini.hu
wap: oldman.ini.hu/index.wml

3D ROVAT

Avagy minden ami legalább 3D...

BRAZIL R/S

Üdv mindenkinek. Rögtön a címmel kezdeném: semmi köze a Levrov nagybecsű vezetőjéhez, sőt az országhoz sem. A Brazil Rendering System nevét a hasonló című Terry Gilliam filmről kapta, így ez az egybeesés kizárólag a véletlen műve lehet. A progi egyébként korábban Ghost néven futott, így talán már ismerős lehet a számotokra (van már nagyon hasonló nevű 3D-s termék, ezért a változtatás).

Ahogy a fentiekből sejthetitek, ebben a hónapban a renderelés és a rendererek elméletével foglalkozunk egy kicsit. A téma ugyanis igencsak felkapottnak számít mostanában, szinte hetente hall az ember valamilyen új programról. Nem tudom, miért ez a hirtelen lelkesedés a világ programozóiban ;), mindenesetre érdemes egy kicsit átnézni, hogy mi minden várható el ezektől az alkalmazásoktól.

A renderer feladata nyilván egy bitmapes kép kiszámítása, melyhez az adatokat a scene file tartalmazza. Ez elsősorban geometriát jelenet, amely lehet poligonos, vagy magasabb rendű (NURBS, subdivision surface stb.); továbbá a fényforrásokat, és a felületek jellemzőinek valamilyen leírását. Amint látható, ebben a felsorolásban nincsenek benne például részecskerendszerek, volumetrikus objektumok, egyebek. Ha nem valamilyen 3D-s alkalmazás belső rendereréről van szó, akkor meg kell oldani az ilyen jellegű tárgyak konvertálását például poligonokra. Ugyanilyen érdekes eset az, ha animált tárgyak is találhatók a scene-ben, hiszen például a csontozás vagy egy FFD deformáció hatását nem a renderer, hanem maga a 3D-s progi kell, hogy kiszámítsa. Ezeket a változásokat tehát bele kell „sütni" a jelenetbe, azaz bizony minden egyes képkockához újra el kell tárolni az adott geometriát úgy, ahogy az adott pillanatban kinéz.

A fentiekből már sejthető, hogy egy külső renderer használatakor konvertálásra is szükség van, ami bizonyos esetekben sokkal tovább tarthat, mint a tényleges képszámítás (pl. Max + Mental Ray 2). A folyamat felgyorsítására a legjobb módszer az, ha a renderer képes közvetlenül fogadni az adott 3D-s alkalmazás saját formátumát, ez tehát fontos szempont lesz a hamarosan forgalomba kerülő új szoftverek esetében.

A scene-ek jellegével kapcsolatban ma már elvárás minden renderertől a több milliónyi poligon kezelésének képessége. A megvilágítási modellek terén mostanában hódít a Global Illumination, melynek egyébként többféle megvalósítása is létezik. A valós vetett árnyékok szintén általánossá váltak, meglepő módon viszont a Ray-tracing egyáltalán nem alapkövetelmény, ugyanis a használata még mindig túl lassú összetett jelenetekben.

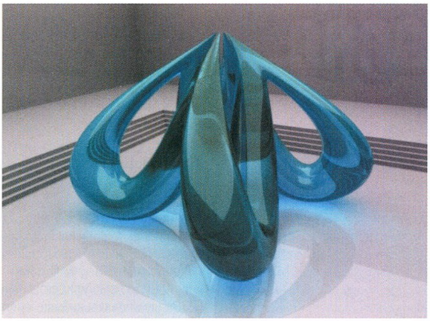
Az antialiasing igen fontos kérdés. Ahhoz, hogy a kész képen ne legyenek cakkos élek, nyilván szükség van az élsimításra; de ez csak az egyik fele a történetnek. Élsimításhoz ugyanis csak egyszerűen a geometriát kell megvizsgálni, amihez pl. a Max egy pixelnél 64 mintát vesz; az eljárás pedig csak minimális teljesítménycsökkenéssel jár. Izgalmasabb kérdés a shading, azaz a felületi jellemzők alapján a végső pixel színének kiszámítása. E téren elsősorban az okozhat gondot, ha igen apró részletek is találhatók a képen, különösen kontrasztos esetekben (pl. fekete-fehér mintázatok). A megfelelő minőséghez bizony ezúttal is túlmintavételezésre lesz szükség, azaz a képpontot nem elég egyszer kiszámítani.

Az élethű képekhez a motion blur és a depth of field gyors és pontos kezelése elengedhetetlen. A legtöbb program valamilyen multipass-eljárást alkalmaz; tehát megint csak többször kell renderelni. Figyelembe véve, hogy egy tisztességes, tárgy-alapú 3D-s motion blurhöz legalább 5-10 minta kell, azonnal belátható, hogy mekkora előnyt jelenthet valamilyen gyors, alternatív megoldás (mint amilyenre pl. a PRMan, a Pixar-féle Renderman képes). A DOF, azaz a mélységélesség is nélkülözhetetlen, és mivel hasonló elven alapul, ezért az előbb említett feltételek itt is érvényesek.

Komoly felhasználás esetén egyáltalán nem mindegy, hogyan kezeli a renderer az extrém magas felbontásokat: képes-e egyáltalán a kép kiszámítására (a memóriaigény hatalmas lehet!), és ha igen, akkor milyen gyorsan. Ez mondjuk az egyszeri 3D-zőket kevésbé érinti, de csúnya meglepetéseket okozhat, ha a programot alacsony felbontásokra optimalizálták. Ami pedig legalább ilyen fontos, az a hálózati renderelés: a nagyobb stúdiók ugye teljes renderfarmokat szoktak használni, és nem mindegy, hogy a renderer milyen hatékonyan működik ilyen esetekben.

BRAZIL

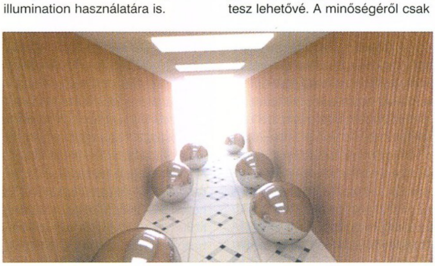
A Brazil igencsak fejlesztés alatt áll még, de azért már érdemes foglalkozni vele, főleg amiatt, hogy a publikus tesztverziók ingyenesen letölthetők a netről. A fenti szempontok alapján elemezgetve az egyik legígéretesebb rendererről van szó, ugyanis a programozói meglehetősen merészen állnak a feladathoz. Tudniillik a Brazil nem annyira renderer, sokkal inkább vázszerkezet, amelyben pluginekre épülő modulok végzik a különböző feladatokat. A későbbi bővíthetőség érdekében az egyes modulok közötti kommunikáció erősen absztraktizálva van, így az egyes komponensek tetszés szerint cserélhetők. Ez azért hasznos, mert



szükség esetén (pl. komoly technológiai fejlődés miatt) egészen eltérő belső felépítésű új modulok is minimális munkával illeszthetők a rendszerbe.

A tervek szerint az egyik fő komponens a Tiki nevű bucket (vödör) renderer lesz; a módszer lényege, hogy a képet azonos méretű (általában 64*64 pixeles) kis részenként számítják ki. Ennek egyik nagy előnye, hogy a memóriaigény nagyságrendekkel csökken, hiszen sokkal kevesebb adatot kell tárolni - és így a mai, komolyabb gépeken korábban gazdaságtalannak számító eljárások válnak elérhetővé. A legtöbb algoritmus esetében ugyanis a sebesség és a memóriahasználat között lehet kompromisszumot kötni. A másik fontos előny pedig az eloszthatóság; egy bucket jut minden CPU-nak a számítógépen, vagy akár az egész hálózatban. Így egyszerre akár több száz processzoron is számoltatható egyetlen képkocka, ami a tesztrenderek terén rendkívül hasznos tud lenni. A Brazil esetében ez a komponens a Banshee lesz; a letölthető tesztverzió egyelőre még nem elérhető.

A Tiki feladata még két másik komponens vezérlése: az Echo a ray szerver, azaz ray-tracinget végez tükröződésekhez, fénytörésekhez és árnyékokhoz. Vannak azonban a sugár-követésnek más felhasználásai is, pl. volumetrikus objektumok kiszámításakor. A Flux pedig a luma szerver, azaz a megvilágítást kezeli, beleértve az összes fényforrást és árnyékot, valamint a causticshoz szükséges photon mapeket is. Sőt, már a jelenlegi verzióban is képes global illumination használatára is.



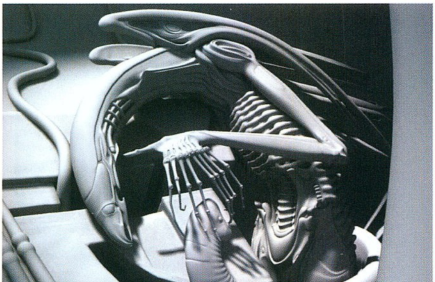
A Brazillal kapcsolatos további tervek között szerepel egy shader és script nyelv kidolgozása is. A shader nyelv tulajdonképpen a material leírása; bele lehet azonban foglalni pl. matematikai textúrákat is. Ráadásnak a tervek szerint az Orchid nyelv kompatibilis lesz a Renderman szabvánnyal is. A hardveres gyorsítás támogatása egészen úttörő elképzelés (Geforce kártyák is!). A „talán megvalósuló” képességek között szerepelnek a volumetrikus objektumok (szőr, haj, füst, vízcseppek és ilyesmi), valamint a mikropoligon alapú displacement mapping. Erről csak röviden: minden geometriát úgy renderelünk, hogy 1 pixelnél kisebb méretű háromszögekre daraboljuk; ez nagyon szép és gyors megvalósítást tesz lehetővé. A minőségéről csak annyit, hogy a PRMan is így dolgozik (még mindig ez az etalon a rendererek között). Szintén tervezett az illeszthetőség más programokhoz a Maxen kívül (Maya és társai), meg még egy sor egyéb feature, amely egyelőre titkos... ;)

Jelenleg egyébként a program Max3-hoz és 4-hez érhető el, és egyelőre csak render effektként működik; a scene feldolgozását ugyanis még a Maxre bízza. A gyakorlati tapasztalatok szerint kissé bugos még, és a sebességen is van még mit javítani (bár a Ghosthoz képest sok minden gyorsult, ezt-azt ugyanis újraírtak). Viszont nagyon szép képeket számol; ez a javított belső precizitásnak köszönhető, ugyanis nem veszít színinformációt, ami a Max rendererre sajnos jellemző. Továbbá marha jó a ray-tracing benne, ráadásnak jelenleg ez az egyetlen ingyenes global illumination megoldás Max alá.

Az egyetlen komoly gond azonban a Brazil esetében az, hogy még csak az alpha állapotnál tart, és bizony sok hónap (vagy talán év) van hátra a hivatalos megjelenéséig ;), bár akkortól már kereskedelmi forgalomban kapható - tehát nem ingyenes - szoftver lesz belőle. A nyilvános tesztelés azonban mindenképpen remek ötlet, bár produkciós környezetre a program még nem eléggé megbízható (főleg animáció esetén). A mellékelt képek természetesen a Brazil segítségével készültek, és itt a weboldal, szedje le mindenki, aztán hajrá (a netelérés nélküli olvasók kedvéért azért megpróbálom felrakatni a CD-re is).

www.splutterfish.com

Laa-Yosh
Laa-Yosh@mail.datanet.hu



GRAB

Üdv mindenkinek!

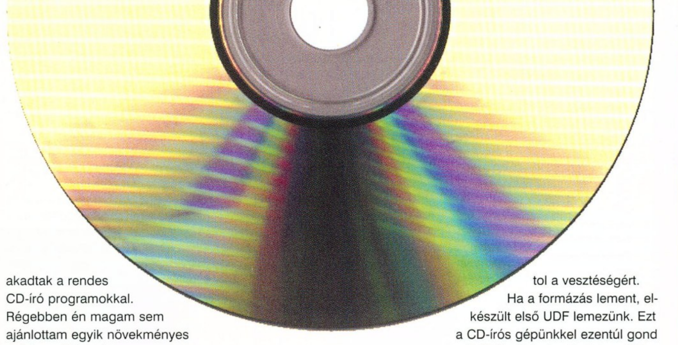
Ha visszatekintünk az utóbbi egy évben taglalt témákra, akkor könnyen láthatóvá válik, hogy a mindennapi CD-íráshoz, adatarchiváláshoz szükséges témaköröket úgy-ahogy átvettük, legalábbis alapszinten majdnem mindennel sikerült foglalkozni (teljes mélységében amúgy sem merülhetnénk bele mindenbe, lévén a téma részletes kitárgyalása nemigen férne bele havi két oldalba). Hiányosságok emiatt jócskán akadnak, így ebben a hónapban olyan CD-írási metódust, illetve programtípust fogok bemutatni egy új szoftverterméken keresztül, amelyet részben személyes ellenérzéseim miatt nem nagyon feszegettem eddigi találkozásaimkor. A packet, azaz növekményes írásmódról lesz szó, amely az újraírható CD lemezekkel együtt jelent meg, de igazából nem nagyon terjedt el, valamint számtalan téves információ kering a köztudatban ezzel az írási metódussal kapcsolatban. Ezeknek a tévhiteknek az eloszlatását fogom most megkísérelni, illetve rá fogok mutatni a packet módban történő írás előnyeire-hátrányaira egyaránt. De először egy kis kitérő. Egyik olvasóm nagyon felháborodott levelet írt, miszerint kár a Nero programot és annak ismertetését majmolnom itt a GRAB rovat hasábjain, bár véleménye szerint bizonyára ez azért történik, mert engem ezért fizetnek itt. Most akkor elmondom, az elmúlt időszakban miért a Nero programon keresztül mutattam be a CD-írás alapjait. Először is azért, mert manapság a Magyarországon kapható CD-írók mellé a legtöbbször mellékelt OEM CD-író szoftver a Nero. Másrészt hiába követeli tőlem ez az úriember, hogy inkább foglalkozzak a WinOnCD 3.8 Power Edition leírásával, nem látom különösebb értelmét, mivel egy, a hazánkban nem kapható szoftvert nem használhatnak anynyian, hogy megérje azon keresztül ismertetnem a CD-írás rejtelmeit. Én is nagyon szeretem a Cequadrat (újabban Roxio) WinOnCD programot, de jelenleg a Nero a CD-írók mellé leggyakrabban adott szoftver, így nem volt kérdéses, melyiket használjam. Másrészt, mióta a Cequadrat az Adaptec tulajdona lett, és az Adaptec adattárolási részlegeként létrehozott Roxio adja ki mind az Easy CD Creator, mind az eddig konkurens WinOnCD szoftvereket, ez utóbbinak a technikai támogatottsága igencsak megcsappant (ki tudja, miért). Meg kell, mondjam, hogy a 3.8-as WinOnCD nem hozott olyan említésre méltó újdonságokat, mint amilyen ötletesekkel mondjuk a most megjelent Nero 5.5-ös szolgál. Persze, ez megint egyéni megítélés kérdése, de úgy érzem, nem döntöttem rosszul, amikor ilyen szinten a Nero mellé álltam.

ÚJRAÍRUNK – DE HOGYAN?

A CD-RW technologia megjelenése nagyon fontos mérföldkő volt a CD történetében. Az újraírható/törölhető lemezek végre olyan adattároló egységet faragtak a 120 mm-es ezüstkorongból, amilyenről addig csak álmodni mertünk. Kényelmes, kompatibilis (oké, eleinte nem annyira, de később ez rendeződött) és olcsó. De rögtön felmerül a felhasználás mikéntje, mihez is kezdjünk egy újraírható lemezzel? Sokan kérdezik tőlem, hogyan kell megformázni használat előtt a CD-RW lemezt? Legtöbbször sehogy. Csak akkor kell formázni, ha packet módban akarjuk használni – erről majd később. Ha viszont egy komplett lemezt szeretnénk átmásolni CDRW lemezre, vagy csak adatainkat szeretnénk kimenteni (akár multisession módban), teljesen ugyanúgy kell eljárnunk, mintha valamelyik mezei CD-R lemezt kezelnénk, semmilyen formázás nem szükséges! A különbség csak annyi lesz, hogy ez a lemez – kétféle módszerrel – később letörölhető, azaz újra felhasználhatjuk, ha ráírt adatainkat meguntuk, vagy már nem szükségesek. A CD-RW lemezek írására tehát kétféle módunk van. Az első, mint most írtam, a hagyományos, amikor ugyanúgy kezeljük, mint a CD-R korongokat, csak éppen később letörölhetjük. A másik módszer a packet, avagy magyarosabban a növekményes írásmód. Miért született meg a packet mód? A válasz egyszerű: szükség volt rá. Valljuk be, a CD-írás a kezdetektől fogva – főleg a kívülállók szemében – egy kicsit bonyolultnak, körülményesnek tűnhet. Hiszen a CD-író önmagában nem olyan, mint teszem azt, egy floppy lemez, amelynek tartalmát a rendszerből közvetlenül írhatom/olvashatom. A CD-íráshoz külön alkalmazást kell indítani, azon belül ki kell kijelölni a kiírandó fájlokat, számos opció, beállítási lehetőség közül kell választani – egyszóval már hosszú ideje megvan az igény rá, hogy miképpen lehetne a CD-írást egy egyszerű fájlmozgatás, másolás szintjére egyszerűsíteni. Az egyszer írható CD-R lemezekkel kapcsolatban ez az igény még nem volt olyan nagy, hogy komolyan foglalkozzanak a kérdéssel, de az újraírható CD megjelenésekor szükségszerűen megjelent egy olyan eljárás, amelyik ezt lehetővé tette.

PACKET WRITING

A packet módban történő írás során a CD-RW lemezt előre megformázzuk, ezek után a lemezt az operációs rendszer fájlrendszerén keresztül olvassuk-írjuk, mintha az merevlemez, vagy egyéb közvetlen elérésű lemezmeghajtó lenne. Nem szükséges külön segédprogram a fájlok felírásához, törléséhez, így az intézőből, vagy másik fájlkezelő programból manipulálhatjuk a lemez tartalmát. Ahhoz azonban, hogy ez így működjön, alapjaiban kellett megváltoztatni a fájlrendszer felépítését, mert a sima ISO9660 (és az ebből származtatott egyéb) CD-s fájlrendszerek nem eléggé rugalmasak az ilyen feladatokhoz. Érthető, hiszen a fejlesztők ezek megalkotásakor egy csak olvasható, ROM médiát tartottak szem előtt. A növekményes írásmód újfajta fájlrendszert használ, amelynek a neve Universal Disk Format, de többnyire csak a rövidítését használjuk: UDF. Az UDF rendszer eléggé rugalmas ahhoz, hogy a tetszőleges elérésű, olvasható/írható médiák alapjául szolgálhasson, és gyors elterjedésének esélyét növeli, hogy nem csupán a packet módú CD-írás területén hasznosítják, de egyéb adathordozók fájlrendszeréül is ezt választották. Talán egyszer minden meghajtó ilyen elven fog működni, és akkor a különböző operációs rendszerek és platformok közötti kényelmes adatátvitel többé nem okoz gondot (be szép is volna!). A packet írás tehát szép és jó, de nyilván ez sem nélkülöz néhány szükségszerű előkészületet. Nyilván kell egy segédprogram, amellyel előre megformázhatjuk a CD-RW lemezt. Az operációs rendszer sem tudná magától olvasni, és főleg írni az UDF lemezeket, így telepítenünk kell a megfelelő rendszerfájlokat, amelyek a háttérben elvégzik a kommunikációt a CD-íróval, amikor egy fájl írására, törlésére adunk parancsot. Az első ilyen növekményes programcsomag az Adaptec DirectCD volt, ezt nem sokkal később követték a konkurens cégek hasonló termékei. Gyakorlatilag minden jobb, normál CD-író szoftver mellé előbb-utóbb került egy-egy packet programcsomag is, így a Cequadrat PacketCD és az Ahead-féle InCD terjedt el a már említett DirectCD-n kívül. Ezek a programok mind azonos elven működnek, de főleg eleinte, a velük készített lemezek nem nagyon voltak kompatibilisek egymással, főleg, ha írásról-törlésről volt szó. További gondokat okozott, hogy a packet módot intéző rendszerfájlok rendre össze-



akadtak a rendes CD-író programokkal. Régebben én magam sem ajánlottam egyik növekményes módban dolgozó programcsomag telepítését sem – sajnos a nagyon gyors, kegyetlen kékhalál jelenség volt a packet szoftverek első generációjának egyetlen közös jellemzője. Egymással sem voltak kompatibilisek, de a Windowszal még annyira sem. Sokaknak az okozott nehézséget, hogy az UDF formátumú lemezek alapból nem olvashatók egy mezei rendszeren, tehát úgynevezett UDF-reader plugint kellett telepíteni az összes olyan gépre is, amelyen csak olvasni szándékozták az ilyen packet módban írt lemezeket. Ugyan lehetőség van a packet módban megkezdett lemezek lezárására normál, ISO9660+Joliet fájlrendszer rögzítésével (így a rendes PC-kben is olvasható lesz UDF plugin nélkül is), de ez a lemez lezárását jelenti. Meglehetősen faramuci módon a további növekményes írás lehetetlen lesz rá, tehát le kell törölnünk, és meg kell formáznunk, ha újra írni szeretnénk rá. Gond tehát volt (és van) elég, de csak idő kérdése volt, mikor érik el a packet rendszerek azt a fejlettségi szintet, hogy a kellemetlenségek eltörpüljenek a jó használhatósággal, a kényelemmel szembeállítva. Nagyjából most jött el ez az idő.

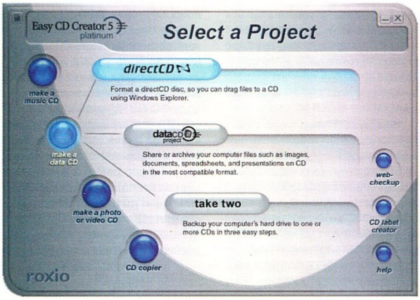
DIRECT 5

A DirectCD 5 részben az Easy CD Creator 5-ös mellékleteként, de önállóan is forgalmazott szoftverként jelent meg a közelmúltban. Bátran állíthatom, hogy magasan kiemelkedik a többi UDF/Packet szoftver közül. Nem azért, mintha olyan sok újítást, vagy trükköt tartalmazna, hanem éppen ellenkezőleg: egyszerűen kezelhető, gyors, és amennyire meg tudom ítélni, meglehetősen hibamentes. A telepítés után egy apró ikonnal leszünk gazdagabbak a tálca jobb alsó sarkában. Erre duplát kattintva a DirectCD Format Utility feliratú, talán kicsit csicsás, de voltaképpen egyszerű felépítésű ablak nyílik meg. Mint írtam, a növekményes lemezkezelés alapfeltétele a különleges formázás – ez a kis program erre szolgál. Maga a formázás a lemez első használata esetén körülbelül kétszer annyi időt vesz igénybe, mintha egyszer teljesen teleírnánk a lemezt, tehát 4x-es CD-RW használata esetén 40 perc, míg HS (High-Speed) 8x-os vagy 10x-es egység, és persze megfelelő lemez esetén ez akár 15 perc alatt is elvégezhető. A 74 perces, 650 MB-os CD-RW lemez formázott kapacitása UDF módban mintegy 550 MB lesz. A több, mint 100 MB-nyi veszteség sajnos nem kerülhető el, ez a fixen rögzített, előre formázott adatmezők miatt adódik – de a lemez későbbi kényelmes használhatósága talán kárpótol a veszteségért.

Ha a formázás lement, elkészült első UDF lemezünk. Ezt a CD-írós gépünkkel ezentúl gond nélkül írhatjuk-olvashatjuk, a CD-író sebességétől függően akár 1,5 Mbájt/sec sebességgel is (10x-es író és HS lemez esetén), ami nagyon kellemes tud lenni. Arra ügyelni kell, hogy a DirectCD ügyesen és intenzíven gyorstárazik! Emiatt könnyen előfordulhat, hogy a használt fájlkezelő szerint az éppen aktuális fájlmozgatás már véget ért, de valójában a CD-író még javában ír! A DirectCD elvileg lezárja a meghajtót, hogy ilyenkor az írási folyamat, valamint a cache ürüléséig ne tudjuk kiadatni a lemezt egy véletlen, vagy türelmetlen gombnyomással, de az a legjobb, ha megvárjuk, amíg minden írási-olvasási művelet teljesen leáll (a CD-író kijelzőin általában ez világosan leolvasható), és csak utána próbáljuk kivenni a lemezt. A DirectCD nagy újdonsága a meglepően megbízható működésen kívül, hogy nagyon kellemesen segíti az általunk formázott és használt UDF lemezek más gépekben történő leolvasását. A formázáskor ugyanis úgy hozza létre a lemez adatszerkezetét, hogy egy nem UDF kompatíbilis PC CD-ROM olvasójába helyezve egy kis telepítőprogram mindenképpen látszik a lemezen, amellyel az adott gépre UDF-Reader plugint telepíthetünk. Az újraindítást követően az a gép is kiválóan fogja olvasni az UDF lemezeket, így ekkor már az általunk növekményes módban rögzített tartalom fog látszódni a korongon!

Ennyi fért ki erre a hónapra, legközelebb tovább feszegetjük majd a Nero rejtelmeit, és ha minden igaz, akkor a Nero 5.5 legújabb lehetőségeivel is megismerkedhettek! Sajnos az Aheadtől várt dobozos változat lapzártáig sem érkezett meg, de nem kell csüggedni, legalább lesz miről csevegni jövő hónapban is!

PPéter
ppeter@cdgrab.hu
www.cdgrab.hu



LEVROV

Ami nem hiányozhat a PC GURU-ból: a leveleitek, Brazil és a törd. Ja és a Korr. :))))

Abban a kellemes helyzetben vagyok, hogy pont semmit nem kell nektek elmondanom, nincs semmi különösebb izé, az élet tehát gyönyörű, süttetem a hasam a nappal, és az tök jó. Eme utóbb elhangzott előző mondatrész persze nem igaz, de jól hangzik, ha egyszer nem lesz ilyen hideg szél, akkor majd teszek is róla, hogy így legyen, ha másutt nem, akkor a táborban. Apropó tábor, jó, hogy eszembe jut, arról sem akartam mondani semmit. Meg őszintén megmondva másról sem, kellemes ebéd utáni hangulatban írok nektek egy kellemes ebéd utáni hangulatú nemtommit kedves kis büfikékkel és jóllakott mosollyal az arcomon. Tulképpen az élet szép, már csak 153 olvasatlan levél van a postafiókomban, mi az nekem, semmi. És azt találtam ki, hogy a mostani levrov tele lesz komoly információtartalommal, vagy nem.

KELLEMES HÚSVÉTOT!

Hi Brazil, Törd., meg Korr., meg mindenki, aki belenéz (vagy netán bele is olvas) a levrovba. Az első mondat dicséretképpen: Az Újság annyira yoo, hogy jobb már nem is lehetne!!!!:))) Nem tudom, illik-e ilyet kérni, de én (meg szerintem mások is) nagyon örülnék, ha vmikor teljes játékként adnátok a PC Guruhoz a Settlers-sorozat valamelyik részét, vagy a Diablót. Ha nem adjátok, az se baj, mert a teljes játékok így is nagyon királyak (túl királyak), csak úgy felvetettem. Na, én megyek, mert kész a vacsi, úgyhogy utóiratnak csak ennyit mondanék: KELLEMES HÚSVÉTI ÜNNEPEKET AZ EGÉSZ SZERKESZTŐSÉGNEK!! És nem tudom, lehet-e ilyet kérni, de ha nem bánod, nem sértődnék meg, ha betennél az Újságba... Ja, és bocs a szóismétlésért...

(Albert Péter)

Ó én boldogtalan és feledékeny! Hát ahhoz képest, hogy amikor ezeket a sorokat írom, még előtte állunk a nagy húsvét hétfői locsolkodásnak és rettenetesen tisztességes leittasodásoknak is, már majdnem elfelejtettem mondani, hogy boldogot meg kellemeset nektek is, éljenek a csajok, ilyesmi. *(Köszi a jókívánságokat, és részemről is KHÜ – a korr.) (Inkább neked adom a locsolókat cunci mókus:) – a törd.)* Persze, mire a lap megjelenik, nyilván már túl vagytok a rengeteg sonka és tojás által okozott gyomorrontáson, de sebaj, jobb később, mint soha. Ja, és ne felejtsetek el enni adni a húsvétra kapott nyúlnak, hátha tojik még egy-két tojást munkaidőn túl is. Hozzánk is beköltözött Dömper, a nyúl, remek élete van neki, csak eszik, iszik, alszik és ugribugrál, ám tojás még nincs, de reménykedek benne, hiszen talán tojhat még teljes játékot is, ha így lesz, megosztom veletek. *(Elképzelem, ahogy turkálva keresed a tojásokat. ROFL - a törd.)* Egyelőre azonban sajnos még csak a kis fekete bogyók gyártása a szakterülete, ám én bízok Dömperben, hogy igazi húsvéti csodatévő nyuszi, és csodákat fog művelni, ellenkező esetben vendégeim vagytok egy finom nyúlpaprikásra. :) *<Adok én neked, még hogy a nyuszimat te befaljad, sőt megoszd másokkal! Nahát. Még szerencse, hogy nem vagy sem nyúlsintér, sem mesterszakács, így ha rajtad múlik eme étek elkészítése, akkor ez a tapsifüles végelgyengülésben fog elhalálozni... Lily> (A nyúlhús különben se finom, legalábbis nekem nem ízlik – a korr.)*

FTP AJÁNLÓ ROVATUNK

Hi! Csak egy kérésem lenne. Nem írnál nekem pár FTP címet! köszi!

(ismeretlen nevű szerző műve)

Dehogynem, versek mellett számos ftp címet is írtam már, lehetséges, hogy ezeket egyszer csokorba gyűjtve ki is adom egy szép kis bőrkötésű kötetben. Hiszen milyen gyönyörűen is hangzik az ftp.vaniliáslégypapír.hu, az ftp.kutyát.görgetazestiszello.hu vagy az ftp.sörfelhokszállnak-azégenezazénreménységem.com. Tessék, írtam hát neked. Persze amennyiben nem az én írói munkásságom részét képező eftépé címekre vagy kíváncsi, hanem a real életben használható programokat, vagy képeket, vagy egyéb búbánatokat tartalmazó címekre vágysz, akkor legközelebb picit, csak egy nagyon picit határold már körbe egy nyúlfülnyivel pontosabban, mert nekem úgy tűnik, hogy ilyen téren van nálad egy kis bepótolni való... :) *<Na, már megint nyúlfül... témánál vagyunk. El a kezekkel a nyuszimtól! :E Lily>*

ÉLETJEL

Csá Braz. Lily +halt? Kábésan 3 hónapja nyet válaszolt az uccsó érdekfeszítő levelemre. E.k. Korpás Milán (aka Milán) is itt ül mellettem, és most azt mondja, hogy ne írjak hülyeségeket. Mindjárt +ütöm!!! Itten szidalmazza az osztálytársait, +minden. Mindenki bámulja, hogy mit írok, vagyis bámulta, de elküldtem őket htrzu4o/Kormilka/ szval hozzád (u know, melegebb éghajlatra). Szóval: Lily él még? Csak ennyi, bájbáj

DarKangyal&Korpy

Határozottan állítom neked, hogy Lily minden kétséget kizáróan él, tevékenykedik, és aktívan neveli Black&White teremtményeit. A „nemválaszolásnak", mint jelenségnek az ő esetében is az lehet az oka, mint ami egyéb iránt jellemző az összes szerk. munkatársra is, hogy feltételezem, nincs mire válaszolnia. Régebben kevésbé értett a nemválaszoláshoz, mára azonban haladó fokozatba került, köszönhető ez egyrészről annak, hogy kap naponta 103 és fél levelet, amelyeket képtelenség megválaszolni, ha dolgozni is akar. Másrészről meg jól kiokítottam, hogy túlságosan is felesleges azokra a levelekre válaszolni, hogy „dejókvagytokhö", mert azon kívül, hogy „kösziténylegpuszikedvesvagy", sokkal többet nem lehet rá úgysem, és már ennek sincs értelme, viszont megint jön rá egy másik hasonló, és akkor ennek sosincs vége. De majd itt most erről ő is elmondja jól az álláspontját, erre való a levrov, ugye.

<Jó, akkor elmondom, azaz íme egy levél azoknak, akiknek nem válaszoltam. A nem kívánt részeket húzzátok ki.* "Igen/nem, köszi/sajnálom, tényleg lány vagyok, valóban szeretem a szerepjátékokat, örülök, ha tetszett, amit írtam / sajnálom, ha nem tetszett, amit írtam, nem emlékszem, hol van a hatos pályán a piros kulcs, nem tudok privát végigjátszásokat készíteni senkinek, sőt nem küldhetem el levélben az eddig megjelenteket sem, sohasem szoktam chatelni, tehát a randit nem velem beszélted meg, ezért nem is voltam ott." *Ha valaki valóban tett fel nekem kérdést, arra előbb-utóbb szoktam válaszolni, bár olykor páran megmentenek. Pl. a múltkor az Ákos jött be, és a 3 hónapnál régebbi leveleket letörölte. Talán igaza van... valóban érkezik száz körül per nap, és igyekszem is válaszolni, csak más dolgom is van. Bármilyen meglepő, felejtek én is, szóval az évekkel ezelőtt tesztelt játékok részleteire nem emlékszem, utána kell néznem nekem is, mi a megoldás. Ha tudom a választ, általában hamar válaszolok, ha nem, sajnos várni kell. Esetleg ajánlom figyelmetekbe a Mentőövet. :) Lily >

MÉTRIX

Hiló Brazil! Történt 1x, hogy a havernál illegálisan másolt CD-k tartalmát olvasgattuk (**Ááá, ezt nem hiszem, ez nyilván csak valami vicc. Brazil**), meg hülye videJÓkat nézegettünk. Aztán 1x csak Feketére vált a kép, és ZŐD betűkkel ilyet firkant ki a gép. WAKE UP MENDYK ZSOLT uhhh.. THE MATRIX HAS YOU wow FOLLOW THE WHITE RABBIT? Milyen Rabbit? KNOCK... KNOCK... gyáá Szóval érted te ezetet?!? Na csá... a Goston voltam.

(Mihalik Ágoston)

Értem hát. Némileg többet ittál a kelleténél olyan italból, melynek némi alkohol jellegű tartalma is volt, és olyankor az embereknél előfordulnak ilyen dolgok, súlyosabb esetben a sokévenként beköszöntő napfogyatkozást is sűrűn lehet megtapasztalni. Egyik sem jó, kerülendő állapot, mindenkinek felhívom a figyelmét a gyümölcslevek fogyasztására, mert az sokkal egészségesebb. De komolyan. Vagy még az lehet, hogy a húsvéti mátrixrabbit kért fel segíteni a lányok locsolásában, az viszont remek móka. :)

TÁBOR CONFUSION

Szevasztok Gurusok! A nyári táborral kapcsolatban kérnék némi felhomályosítást! Akikkel tavaly voltam, szóltak, hogy jött nekik valami levél, amiben írják, hogy újra meg lesz tartva a tábor, rendezőként is szerepel jó pár gurus név, csak éppen arról nem esik szó, hogy ez a tábor A „guru tábor" lenne. Július közepére hirdetik. Én nem kaptam ilyen levelet, ui. költözés volt nyáron, és nem küldik utánam a leveleket :[Viszont az újságban is van hír a táborról, amely ismét nyár végén lesz, viszont ott nem annyira szerepelnek a gurus arcok. Erről sem tudok többet, ugyanis még nem vettem meg az újságot. Most akkor hogy is van ez? Átverés a július közepe, vagy nem? Két tábor lesz vagy egy, és mikor? Jó lenne minél előbb egy teljes felvilágosítás, hogy tudjam kinek, mikor és hova kell/érdemes küldeni a csekket :) Arra gondolni sem merek, hogy a csapat szétvált! Na, PLS kattanjatok rá a Reply gombra, de most azonnal :)

(Prunk-Éger Edgár)

Úgy látom, korrigálnom kell magam *(Nem ártana, kevesebb lenne a dolgom – a korr.)* a bevezetőhöz képest, és ezexerint akarok a táborral kapcsolatban is mondani valamit. Szóval most figyeljetek. Minden kétséget kizáróan az OFFICIAL GURU TÁBOR augusztusban, nemtom fejből pontosan megmondani, mettől meddig lesz megtartva *<2001. augusztus 21-28. Lily>*. Ez lesz az a tábor, amelyre mindenki mondhatja, hogy PC GURU-s tábor, mivel ezt csinálja a szerkesztőség, illetve a kiadó. Ez remek magyarázat volt szerintem, minden kétséget kizáróan jól látható belőle a lényeg, valamint az én hatalmas zsenialitásom is. Levelet mi nem küldtünk szét a régebbi táborozóknak, ugyanis ilyen listával jelenleg nem rendelkezünk, ilyen listát amúgy jogszerűen más sem birtokolhat; az, hogy jó néhányan kaptatok ilyen

levelet egy másik tábor másik időpontjával és néhány ismert névvel, nos az nyilvánvalóan csak a körülmények érdekes egybeesésének, valamint a Nap-Szaturnusz-Jupiter tengely elhajlásának köszönhető... Aki velünk akar táborozni, az jöjjön augusztusban, aki meg nem, az akkor meg ne. :) Habár én valószínűleg nem megyek, állítólag idén komoly színvonal-emelkedés lesz, aminek első és legfontosabb pontja az én távolmaradásom... :) ***<Dehogynem jössz kicsim, kispárna nélkül nem mehetek! Lily> (Nemár mer' akkor én mit fogok csinálni nélküled? - a törd.)***

NA MÉG TÁBORTÉMA PICIT

Cső Brazil koma! <<korr., törd.>> Egy nagy problémát véltem felfedezni a 2001/04 számban, a PC GURU táborral kapcsolatban! MI az, hogy 16 év alatt szülői felügyelettel lehet csak menni? (tudom, hogy nem tehetsz róla) Én például kevesebb vagyok! Képzeljétek, 16 alatt is tud már az ember egyedül WC-zni, aludni stb. Szerintem ez igazságtalanság! Bocs, hogy emiatt téged csesztetlek!!!!!

Bagoly (Baglyas Ádám)

Ez itten nem igazságtalanság, hanem bajmegelőzés. Azt is megmondom, miért. 16 év alatt ugyanis jogi szempontból az embergyerek nem tartozik önálló kategóriába, tehát kell egy nagykorúságot elért személy (azaz 18 vagy több), aki felel érte. Ez még abban az esetben is így van, ha a szülő egyébként írásos engedélyt ad arra, hogy kedvenc gyermeke felőle oda megy, ahova akar. Lefordítva: a tábort rendezők közül senkinek sem hiányzik az, hogy egyfolytában azon stresszeljen, melyik gyerek mikor csinál valami hülyeséget. :) És erre úgy mellesleg nincs is megfelelő személyzet. Szóval azért van ez. ***(Másrészt ez azért is célszerű, mert mi is pihenni megyünk le, és nem azért, hogy hajnali 4 órakor kergessük a serdülő korosztályt a szomszédos lánytáborból kifelé. - a törd.)***

ELŐLAP

Szia!!!!! Miért volt az előlapon a steel soldiers, ha a lapban egy szó nincs róla? Csak ennyi!

(Raffay Sándor)

Azért, mert a CD-n volt egy rolling demo. Soha senki sem állította, hogy a címlapon csak az van, ami a papíron van. Talán nem lesz túl meglepő a kijelentésem, de jó, ha tudjátok, hogy a CD is az újság része, bizony. Na meg ugye, hát azt már nem is tudom, hogy miképpen lehetne egy rolling demót berakni a papír oldalakra, hacsak nem a jól ismert és bevált lappörgetős módszerrel, de ahhoz az oldalszám kicsit kevés. :)

FULL GAME KOLLEKCIÓ INFO

Emberek! Lehet még kapni az első játékkollekciót? Én most a levrovba írok? Mert ha igen, üzenem annak, aki szerkeszti, hogy nem küldök sört! Na csá.

(Brutal)

Oda írtál jóember, oda, ahelyett, hogy a terjesztésen érdeklődnél ezek iránt a dolgok iránt. Mellesleg lehet kapni még minden játékot, sőt, a Vogeles lapszámokból van újságostól együtt minden, csak sírva kérek mindenkit, hogy ne ide nekem küldözgesse az ilyen témájú leveleit, hanem tiszteljék meg vele a <u>terjesztes@vogel.hu</u> olvasóit, illetve érdeklődjetek a 349-4768-as telefonszámon.

PÉNÉGY

Csá Braz! A gondom a köv.: nézegetem a PGO-t, látom, a hardver rovata tartalmaz némi infót pentium4 ügyben. Nah, bizonyos „tig" lehúzza a p4-et kegyetlenül mondva, igazándiból a top p3-ak vannak olyan jók, mint a hiperdrága nagytesók, nem rentábilis a penya 4-re benevezni, etc., etc. Jah, meg hogy nem lesz hozzá alaplap, mer' izé, nah... Olvasd el te is:)))) A lényeg: a PC Guru 04-es számában Oldman papa agyondicséri azt a vacak pé4-et, azt meri mondani, hogy hihetetlen számokat hozott neki a 3DMark, meg a Sandra. Nos, akkor most kinek van itt igaza? Személy szerint én Oldman véleményére jobban adok, az a risszrossz pentium 4, amelyik 1708 MHz-et produkál, engem ugyan nem keserítene el:))) A másik meg, azt mondja, beballag valami sztórba, oszt kapásból a kezébe nyomják az Asus P4T lapcsit. Szóval vagy Oldman rovatát tessék bezúzatni (NEHOGY!!!), vagy tiget kötélre lógatni...:)))))Tessék má' rendet tenni az ilyen vitás kérdésekben! Csááá:

Shaggyboy

Ebben a kérdéskörben nem olyan egyszerű ám igazságot tenni. Itt ugyanis körülbelül az a kellemetlen helyzet, hogy mindenkinek igaza van. Tignek azért, mert a P4 messze nem olyan nagy durranás, mint amilyennek kellett volna lennie az előzetes beharangozások alapján, de hát ez nem is csoda, hiszen nem is raktak bele mindent, amit terveztek Inteléknél, ott sem minden sikerül ugyebár. Oldman bátyónak is igaza van, mert a P4 ettől függetlenül valóban brutális teljesítményre képes, hát már hogy a francba ne lenne, hiszen az 1,7GHz már önmagában is hello. Én inkább úgy közelíteném meg a kérdést, hogy mihez képest jó és mihez képest nem megfelelő választás. A dolog anyagi oldaláról nézve a P4 jelenleg csak a megszállott Intel-fanatikusok és a megfelelő fölöslegesen kidobni szándékozott pénzmennyiséggel ellátottaknak jó választás: már maga a processzor sem olcsó, az alaplap sem, és a P4-hez kizárólagosan alkalmazható RAMBUS típusú memóriák ára is pofátlanul magas. Nem beszélve arról, hogy az itthon és külföldön is kapható ilyen típusú memóriák jelenleg a leglassabbak a RAMBUS memóriák között, mert ugyebár sebesség szerint is különbség van közöttük. Alaplap oldalról nézve az ügy szintén zűrös, hiszen a jelenlegi P4 tokozás nem lesz kompatibilis a jövőbeni P4 tokozással, pontosabban az új P4-eknek nem ugyanannyi lábuk lesz, mint a mostaniaknak, ergo a jelenlegi lapok nem mutatnak túlságosan a jövőbe. Magának a processzornak az ára ugyan meredeken esik, de az ár/tejesítmény a hasonló kategóriájú termékekhez képest messze nem elfogadható. Tehát ki lehet jelenteni, hogy a most horror összegekért megvásárolt konfiguráció (feltételezve a csúcs kategóriájú videokártyát is!) ugyan valóban elképesztő teljesítményekre képes, ám korántsem egyedülálló, és olyan forradalmi, mint azt az Intel fanatikusok állítják. Tény, és ezen kár is vitázni, hogy jelenleg egy AMD Thunderbird magos Athlon processzor 1,33GHz-es példányára épített konfiguráció (ugyanolyan egyéb perifériákat feltételezve, tehát pl. videokártya stb.) a jóval olcsóbb DDR SDRAM-mal építve egy 1,7GHz-es P4-es és RAMBUS memóriát felvonultató konfigurációval szemben a Quake 3 Arenát leszámítva MINDEN alkalmazás tekintetében gyorsabb és jobb teljesítményt nyújt, mint a P4. Egy szó, mint száz, aki a lehető legdurvább Q3 gépet akarja építeni, az mindenképpen vegyen Pentium 4-et. Ettől függetlenül, bár az előző mondatokból az ellenkezője tűnhet ki, nem vagyok elfogult AMD párti vagy Intelgyűlölő, egészen egyszerűen csak arról van szó, hogy ne higgyetek el mindenféle marketing sz*, és ne dőljetek be annak, hogy valami magasabb megahertzen ketyeg, mert elsődlegesen nem csak az a meghatározó. Természetesen a P4 konfigok teljesítménye lélegzetelállító a mai gépekhez mérve, csakúgy, mint az AMD Thunderbirdöké, teljesen mindegy, milyen konfigurációt vásároltok, teljesítmény tekintetében rosszul nem lehet velük járni. Őszinte leszek veletek: amióta 500MHz feletti processzorokat használok a gépeimben, már nem nagyon látok túlságosan nagy különbségeket használat szempontjából. Az igaz ugyan, hogy nálam az alkalmazás nem a 3D benchmarkok és egyéb gépnyúzó programok nézegetését és azok minél jobb eredményein történő élvezést jelent, mert ha csak ezeket nézem, akkor a teljesítménynövekedés persze látható és kézzel fogható, egyébként meg nem kapok azonnali szívszélhűdést az eredmények láttán. És a következő kijelentés talán pont egy gamer lapban szentségtörő, én mégis megteszem: engem az sem érdekel, hogy a Q3-ban 1024x768-ban a gép 200fps-t nyom vagy csak 197-et. Utóbbi természetesen jóval olcsóbb gépen mérve...**

TIPIKUS WINDOWS GOND...

Helló! Cseppfolyósítva: A múltkor megszereztem a Blade of Darkness c. progit, és felinstalláltam a Win98SE-vel működő rendszeremre, Játszogattam, aztán pár nap múlva újrainstalláltam az op. rendszert (ezúttal standard Win98). Újra felnyomtam a játékot, indítás, erre Error:"player1 not declared in pj.py" a válasz. Hosszas tökölődés után elnéztem a fejlesztő weboldalára, ahol a FAQ szerint az egyik lehetséges megoldás erre a problémára a rendszer egy-két Visual C++ specifikus DLL-jének a frissítése (merthogy a BoD a Visual újabb verziójával íródott, és a Win98 ezzel nem teljesen kompatibilis, vagy mi a szösz). Letöltöttem a Microsofttól a szükséges progit, installáltam, és voilá: a BoD rendesen futott. A kérdésem a következő lenne: ha továbbra is a régi Win98-ot szándékozom használni, akkor előfordulhatnak a jövőben hasonló problémák? Válaszodat előre is köszönöm.

(Tomor Gábor)

Hát persze, már miért is ne fordulhatna elő. Bármikor bárki írhat olyan programot, amely egy újabb rendszeren készül, és kihasználja annak azokat a lehetőségeit, melyek egy régebbiben nincsenek benne. Különösen pedig Windows esetén óriási kavarodásokat lehet elérni a különböző verziójú DLL file-ok csereberélgetésével. Általában azonban igaz az, hogy az újabb verzióra cserélve egy megadott komponenst minden működik tovább a régiek közül is, habár volt már sajnos példa az ellenkezőjére is. A gond elsősorban nem is ez, hanem az, hogy a programok kényük-kedvük szerint cserélgetik a DLL file-okat és egyéb állatfajtákat, miközben települnek, ezáltal akár maradandó lelki problémát okozhatnak a többi programnak. Sajnos erre tökéletes megoldás nincs, a Win2000, illetve a WinME nyújt e probléma kezelésére segédeszközöket, de attól még a Windows alatti kupleráj az kupleráj marad, még szerencse, hogy az esetek nagy többségében jól működik. Szerintem nyugodtan használhatod a régebbi kiadású Win98-at, az általad említett jelenség nem túl általános.

NOCSAK

Brazil! Ha küldesz nekem sört, elolvasom a levrovot.

(Pápai Gábor)

Hehe :) Ez tetszik. :) De ha csak ezen múlik, én már látom, hogy te nem fogsz levrovot olvasni... :) Annál én sokkal lustább vagyok, hogy bárkinek söröket küldözgessek, de azért ha összefutunk, pl. a táborban, akkor természetesen a vendégem vagy egy sörre. :) ***(Szerintem hozzál sok pénzt magaddal, mert mindenki magára vállalja ezt a levelet, hamis sz.i. lobogtatva :) Én már nyomtatom:) - a törd.)***

Ennyi volt mára pajtások, levelem ugyan van dögivel, de hát sajnos/szerencsére ide most csak ennyi fért. Legyetek jók, vigyázzatok magatokra, meg egymásra is, pusszancs mindenkinek, éljenek a csajok.

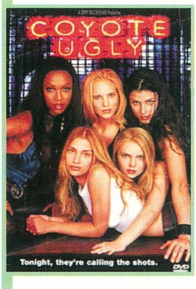
Brazil

<u>brazil@vogel.hu</u>

KÜLVILÁG

SAKÁLTANYA (COYOTE UGLY)

Rendezte: David McNally
Főszereplők: Mario Belly, John Goodmann, Adam Garcia, Piper Perabo, Melanye Lynskey
DVD specialitások:
Szinkron: angol (Dolby Digital 5.1), francia, spanyol, cseh
Felirat: magyar, angol, francia, spanyol, portugál, holland, cseh
Kép: Szélesvásznú 16:9 (2.35 : 1),
Extrák: A főszereplők kiválasztása, dokumentumfilm a forgatásról, Sakáltanya dokumentumfilm, Werkfilm a film betétdalairól, Kimaradt jelenetek, Audiokommentár, Videoklip, Filmelőzetesek
Forgalomba hozza: InterCom

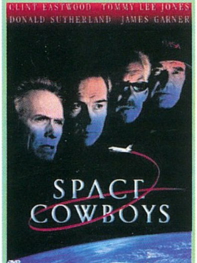


Amihez Jerry Bruckheimer producer hozzányúl, arannyá változik a kezében még akkor is, ha elkészíti a világ legbugyutább Koktél újráját egy halom gyönyörű nővel Tom Cruise nélkül. Ez van; a Sakáltanya jött, látott és győzött annak ellenére, hogy egyetlen eredeti képkockát sem tartalmaz, nincsenek benne új viccek és minden egyes pillanata kiszámítható. Bruckheimer bábáskodása azonban lendületet visz ebbe a sablonvilágba, és eladhatóvá varázsolja az eladhatatlant. Halkan jegyzem meg, hogy nekem tetszett!

Violet arról álmodik, hogy sztár lesz. Gitárral a kézben, saját dalait énekelve szeretne a reflektorfénybe kerülni, így aztán mit tehetne mást, kis szülővárosából a világ szívébe, New Yorkba költözik. A producerek persze inkább elcsábítani szeretnék, mint meghallgatni, a lány tehát ideiglenes állást keres. Nem mintha így képzelte volna el a nagyvárost, de munkát vállal egy kocsmában, melyben már öt lány dolgozik.

ŰRCOWBOYOK (SPACE COWBOYS)

Rendezte: Clint Eastwood
Főszereplők: Clint Eastwood, Tommy Lee Jones, Donald Sutherland, James Garner, James Cromwell, Marcia Gay Harden, William Devane, Courtney B. Vance, Rade Serbedzija
DVD specialitások:
Szinkron: angol, német (Dolby Digital 5.1),
Felirat: magyar, angol, francia, spanyol, portugál, holland, cseh
Kép: Szélesvásznú 16:9 (2.35 : 1),
Extrák: Vissza a farmra – werkfilm, Werkfilm a speciális effektusok készítéséről, Interjú a film vágójával, A szereplők Jay Leno show-műsorában, Eredeti előzetes
Forgalomba hozza: InterCom

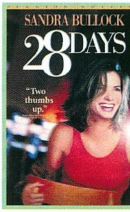


Clint Eastwood legújabb rendezése leginkább a nyugdíjas otthonában járókerettel tébláboló Armageddonra emlékeztet. Persze ez nem jelenti azt, hogy a film rossz, sőt. A nagy öregekből álló csapat jutalomjátékával örömteli perceket okoz a nézőknek olyannyira, hogy feledteti velünk a film apró-cseprőbb hiányosságait.

1958-ban az Amerikai Légierő parancsnoksága kiválasztotta négy legjobb és legmerészebb pilótáját, hogy felkészítse őket az első űrutazásra. Ám a tervek végül másképp alakultak, és a kísérlettel járó dicsőséget egy majom aratta le. Az egykori nagy csapat négy évtizeddel később azonban szolgálatba lép, hogy a meghibásodott orosz műhold által keltett galibát helyrehozzák. A csapat egykori parancsnoka, Frank (Clint Eastwood), ha kis késéssel is, végre megkapja élete nagy lehetőségét. Ám ő csak akkor vállalja a küldetést, ha régi társait is magával viheti. Összeáll tehát a régi gárda, és felkészül élete első űr-mentőakciójára.

28 NAP (28 DAYS)

Rendezte: Betty Thomas
Főszereplők: Sandra Bullock, Viggo Mortensen, Dominic West, Elizabeth Perkins, Steve Buscemi, Diane Ladd
DVD specialitások:
Szinkron: angol, német, (Dolby Digital 5.1)
Felirat: magyar, angol, lengyel, német, cseh, hindi, török, arab, dán, svéd, finn, holland, norvég, izlandi, görög, héber, bolgár
Kép: Szélesvásznú 16:9 (2.35 : 1),
Extrák: Audiokommentár a rendező és a stábtagok közreműködésével, Kimaradt jelenetek, Film a filmben, Werkfilm, Loudin Wainwright dalok, Hogyan készítsünk kötelet rágógumipapírból, Filmográfiák,
Forgalomba hozza: InterCom

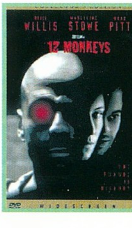


Gwen Cummings sikeres New York-i írónő, aki szereti két végéről égetni a gyertyát. Partiról partira jár, és soha nem kell kétszer kínálni, ha italról van szó. Ha pedig egyszer elkezdi az ivást, annak soha nincs jó vége: botrányos viselkedéséről legendákat mesélnek a társaságokban, ahol nem ritkán összesúgnak a háta mögött. Nővére esküvőjén is jelentősen felönt a garatra, randalírozik, és összetűzésbe kerül a rendőrséggel. Gwen ezúttal nem úszhatja meg a felelősségre vonást: a bíróság úgy dönt, hogy 28 napos kényszer-elvonókúrán kell részt vennie. Gwen nehezen tudja elfogadni az új szabályokat. Szinte beleőrül abba, hogy még a mobiltelefonját is elveszik tőle, és sokáig nem enged közel magához senkit. Aztán lassan megismeri betegtársait, és egy orvost, aki megpróbál áttörni Gwen mesterséges védelmi vonalain, és igyekszik ráébreszteni a lányt arra, hogy a felületes felszín alatt értékes emberi lény bújik meg...

12 MAJOM (12 MONKEYS)

Rendezte: Terry Gilliam
Főszereplők: Bruce Willis, Brad Pitt, Madeleine Stowe, Christopher Plummer, Bruce Kirkpatrick
DVD specialitások:
Szinkron: angol, német, (Dolby Digital 5.1)
Felirat: magyar, angol, lengyel, török, svéd, finn, holland, norvég, orosz
Kép: Szélesvásznú 16:9 (2.35 : 1),
Extrák: Eredeti filmelőzetes, Így készült, A rendező és a producer kommentárja, Produkciós információk, Alkotók filmográfiája
Forgalomba hozza: InterCom

Terry Gilliam zseni. Munkái egytől egyig színvonalas alkotások, amelyek, ha anyagilag nem is, szakmailag minden elismerést kiérdemelnek. Sokan az egyik legkülöncebb rendezőnek tartják, és kubricki magasságokba emelik, de vannak, akik dacolva a kritikusok ömlengésével a pokolba kívánják munkásságát. Jómagam a rajongók táborába tartozom, ezért örömmel vettem magamhoz az InterCom gondozásában májusban megjelenő korongot, amelyben nem kellett csalatkoznom. Zseniális film kielégítő mennyiségű extrával... kötelező darab!!



2035. Apokaliptikus földalatti világban élnek azok, akik túlélték a járványt, amely 1997-ben a Föld népességnek 99 százalékát kipusztította. Egyetlen reményük a további létre az, hogy sikerül információt szerezniük a múltból a gyilkos vírusról. James Cole-t választják ki az időutazásra. Az első kísérlet nem sikerül: Cole 1996. helyett 1990-be érkezik, ahol a jövő követét elmegyógyintézetbe zárják... Pedig ha nem teljesíti küldetését, és nem deríti ki a 12 Majom Hadseregének rejtélyét, akkor oda a jövő. Egyedül Kathryn Railly pszichiáter próbál meg a különös idegen gondolataiba látni, de ő sem hisz igazán abban a jövőben, amely Cole számára a múlt.

Sasa

DVD

IDEGLELÉS 2

(BOOK OF SHADOWS - BLAIR WITCH 2)

Szereplők: Kim Director, Jeffrey Donovan, Erica Leerhsen, Tristen Skyler, Stephen Barker Turner
Írta: Dick Beebe és Joe Berlinger
Rendezte: Joe Berlinger
Magyarországon forgalomba hozza: InterCom

Még alig száradt meg a hideg veríték a blairi boszorkány-sztori nézőinek hátáról (az HBO-éinek pláne!), a készítők máris idegrendszerünknek rontanak a történet folytatásával.

Az 1999-es Sundance fesztivál nagy felfedezettjének újabb epizódja ott folytatódik, ahol az előző történet véget ért. Hatalmas a felfordulás Burkittsville (korábbi nevén Blair) városában, az eltűnt fiatalok (ál)dokumentumfilmje turisták százait vonzza a misztikus kisváros környékére. A média képviselői egymás kezébe adják a kilincset, Andy Warhol örökbecsű mondása itt úgy tűnik, többszörösen is igaz. Ez természetesen jó kihatással van a lakosság életszínvonalára, érthető tehát, hogy mindenki buzgón Blair Witch pólókat és relikviákat gyárt. A film főhősei, egy maréknyi fiatal elhatározza, hogy racionális felfogással és a legkorszerűbb audiovizuális háttérrel megtámogatva maga jár utána a legendának. Célpontjuk a boszorkány egykori házának romjai, ahol is a megérkezésük örömére amolyan istenes, fiatalos dínomdánomba fognak. Ám még az alkoholgőzös és cigarettafüstös mámoron át is érzik, hogy itt valami nincs rendben, e feltevést pedig igazolni látszik a másnap reggel bizarr valósága: a feljegyzések szétszaggatva, szétszórva hevernek erdőszerte, a felvételeknek pedig lába kélt. Ráadásul egyre több jel utal arra, hogy az előző éjjeli fékevesztett bulin valami hátborzongató történt. Valami, ami minden szereplőnek törlődött az emlékéből. Valami, amire fényt kellene deríteni, vagy inkább eltemetni a tudat mélyére örökre. Beindul a rettegés...

A készítők ügyesen felismerték, hogy még egy Ideglelés-jellegű, kamerás-rohangálós film már nem hozna sok újdonságot, ezért merőben más megközelítésben készítették el a folytatást. A történetet egy rendőrségi kihallgatás köré épül, a túlélők elbeszélésein keresztül ismerjük meg az eseményeket. Míg az első rész dokumentarista eszközeivel azt sugallta a nézőnek, hogy amit lát, az a valóság, az Ideglelés 2 éppen fordítva működik. Ahogy a történet halad előre, a néző úgy válik egyre bizonytalanabbá: vajon tényleg a boszorkány bosszúszomjas lelke felelős mindenért? A remek forgatókönyvnek hála (mely szerint valamennyi szereplő gyanús) a rendező, Joe Berlinger a film végéig, sőt még azon túl is bizonytalanságban képes tartani közönségét ügyesen elegyítve a Gonosz Halottak hangulatkeltését a hitchcocki csavarokkal. A végtermék pedig egy remek mozi, méltó folytatása a blairi legendának.

Beton

BÍBOR FOLYÓK

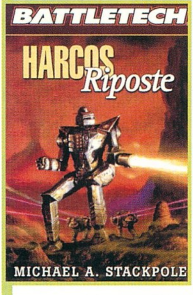
Rendezte: Mathieu Kassovitz
A forgatókönyvet: Jean-Christophe Grangé regénye alapján Jean-Christophe Grangé és Mathieu Kassovitz írta.
Főszereplők: Jean Reno, Vincent Cassel, Nadia Farés,
Magyarországon forgalomba hozza: InterCom

Idén immáron ötödik alkalommal kerül megrendezésre a Francia filmnapok rendezvény. Az április 19-től május 9-ig tartó esemény évről évre egyre több látogatót vonz a mozikba, és bizonyítja, hogy az amerikai filmek mellett az európaiaknak is megvan a maga közönsége, sőt, némely film esetében (pl.: Taxi 2) nagyobb tömegek tódulnak a mozikba, mint az éppen aktuális amerikai szuperprodukció esetében. Az idei filmnapok egyik legnagyobb érdeklődéssel várt filmje a Jean Reno főszereplésével készített Mathieu Kassovitz (Gyűlölet) film, a Bíbor folyók.

Ugyanazon a napon, 300 km-re egymástól, két rendőrtiszt két nagyon különös esettel találkozik. Pierre Niémans gyakorlati ember, akit a bűnügyek megoldásában csalhatatlan ösztönei vezérelnek, titokban viszont kínosan retteg. Guernonba, az Alpok hegyei közt megbúvó egyetemi városkába tart, ahol iszonyatos gyilkosság történt. A régebben autótolvajként tevékenykedő, fiatal, éles eszű és magányos Max Kerkeriant, aki azért csatlakozott a rendőri kötelékhez, mert vonzza a veszélyes élet, éppen éjszakai nyomozáson találjuk a megszentségtelenített sarzaci temetőben, ahol egy húsz éve eltűnt gyermek sírja áll. A két nyomozás hamarosan egymásba ütközik. A gyilkosságok száma tovább növekszik. Az igazság túl van minden teórián, valahol a jeges hegycsúcsok és a halál kapuja közt...

Mathieu Kassovitz filmjének a Gyűlölethez hasonlóan társadalmi aspektusa is van, és csakúgy, mint díjnyertes alkotása, a Bíbor folyók is ügyesen rántja le a leplet hétköznapjaink gondjairól. Filmjében elmosódik ugyan a határvonal, mely elválasztja a sikerfilmet a művészfilmtől, mégis úgy érzem, hogy a Bíbor folyók jóval több, mint egyszerű közönségfilm. Az operatőri munka, a színészi játékok, a forgatókönyv, a zene és a rendezés mind-mind gondos iparosmunka; olyan, amire sajnos csak ritkán van példa. Nincs mit mondanom, meg kell hajolnom az egész stáb előtt, és igazat kell adnom a francia filmnapokat megnyitó fiatalembernek: „A Bíbor folyók kihagyhatatlan és megismételhetetlen alkotás, mindenkinek jó szórakozást kívánok hozzá”

Sasa



MICHAEL A. STACKPOLE:

HARCOS: RIPOSTE

Beholder Kiadó (2001)
Fordította: Novák Gábor

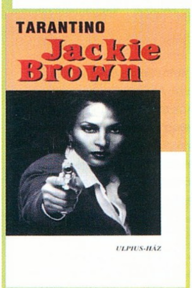
Úgy tűnik, nem csupán a múltban köttettek olyan házasságok, amelyeknek nem titkolt célja valamelyik fél pozíciójának megerősítése volt.

Hanse Davion és Melissa Steiner házasságának révén a Belső Szféra két nagy háza egyesíti erőit kibillentve nyugalmi állapotából az egyébként is érzékeny hatalmi egyensúlyt. Megindul hát a helyezkedés, mindenki igyekszik a legelőnyösebb pozíciót felvenni.

Persze akad olyan is, aki az ellenség, vagyis a Kapellán Konföderáció titkosszolgálatánál kamatoztatja képességeit. Miközben volt hazája ellen küzd, saját helyzetét is folyamatosan biztosítania kell.

Természetesen a Kell Kopók sem maradhatnak ki az eseményekből. Ők ugye zsoldosok, akiknek vezetője az előző rész végén feláldozta magát, ezért a csapat tagjai elküldenek Morgan Kellért (a volt vezető testvére), aki 11 évnyi önkéntes száműzetés után visszatér a Kopók élére.

Vajon bosszút áll-e testvére haláláért? És vajon miért fegyverkezik a Komsztár?



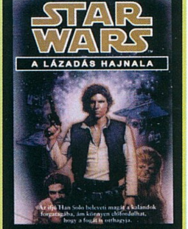
QUENTIN TARANTINO: JACKIE BROWN

Ulpius-ház Könyvkiadó Bt. (2001)
Fordította: Speier Dávid

Egy legendás alkotás receptje Tarantino módra: végy egy érdekes történetet (Elmore Leonard: Rum Punch című krimije), add hozzá a saját stílusodat, keress meg hozzá olyan nagyszerű színészeket, mint Samuel L. Jackson, Robert De Niro, Bridget Fonda, Michael Keaton, adj hozzá egy parányi szexet, kicsivel több vért és izgalmat, majd az alkotóelemeket alaposan keverd össze.

A végeredmény olyan garantáltan szokatlan, formabontó krimi, amelynek nagyjából a következő a története: a csinos légi kísérő fizetés-kiegészítés gyanánt pénzcsempészettel foglalkozik. Amikor egy nap lebukik, elindul a nagy "kártyaparti", amelynek a végén csak egyvalaki lehet a győztes. Az ő jutalma a szabadság, és egy jó nagy rakás pénz. Ezért ugye már érdemes ügyesen keverni a lapokat?

Aki látta a filmet, a forgatókönyv elolvasása annak is garantáltan új élményt nyújt. Akinek még nem volt része a mozi adta élményben, sürgősen pótolja. Ígérem, nem fog csalódni.



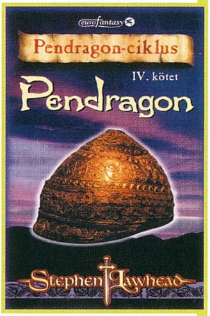
A. C. CRISPIN: A LÁZADÁS HAJNALA

Aquila Könyvkiadó (2000)
Fordította: Dr. Dinya Tamás

Amikor annak idején először láttam a Star Wars-trilógiát, rögtön kiszúrtam magamnak Han Solo figuráját. Mindig szerettem volna többet tudni róla, de sokáig nem adtak ki semmit, ami elsősorban vele foglalkozott volna.

Aztán tavaly megjelent a Han Solo-trilógia első és második kötete, majd hónapokkal később megérkezett a harmadik is. Ezekből a kötetekből kiderül, hogyan nőtt fel az ifjú Han, hogyan ismerkedett meg Csubival, akivel később elválaszthatatlan társak lettek, hogyan keveredett üzleti kapcsolatba Jabbával, miként élte meg élete első nagy szerelmét, majd a kiábrándító csalódást (többször is), hogyan tett szert a Millennium Falconra, hogyan veszítette el Lando barátságát, és végül, de nem utolsó sorban: hogyan ismerkedett meg élete első jedijével. Ja, és azt majdnem elfelejtettem: Han ama kevesek közé tartozik, akik többször is találkoztak Boba Fett-tel munka közben, és mindannyiszor túlélték.

A Csillagok Háborúja pedig még csak most kezdődik...



STEPHEN LAWHEAD:

PENDRAGON

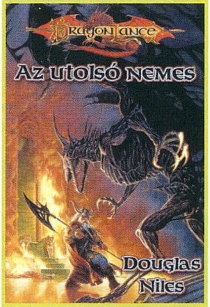
Európa (2001)
Fordította: Bihari György

Íme, itt a sorozat negyedik kötete. Kicsit sokat kellett rá várni, de úgy érzem, megérte. Az igényesen megírt könyvben megtudhatjuk, hogyan lett Arthur harcos, majd később király, hogyan vette őt férjéül a harcias amazon (Gwenhwyvar), hogyan keveredtek harcba a vandálokkal az ifjú ara édesapjának királyságában.

A könyv legnagyobb része a barbárok elleni háborút mutatja be, annak teljes és meglehetősen véres valójában. Míg a csapatok ölik egymást, járvány üti fel a fejét újabb áldozatokat követelve magának. Merlin gyógymódért megy a Halászkirályhoz (a nagyapjához), de ő nem tud segíteni. Egy messziről jött szerzetes viszont igen.

A háború közben persze tart, és úgy lesz vége, hogy Arthur a kelta hagyományoknak megfelelően vív meg a vandálok vezetőjével. Még jó, hogy a Grál nincs túl messze, mert akkor nem tudom, hogy az ötödik (befejező) kötet miről, pontosabban kiről szólna.

Jóféle fantasy, amely újabb megvilágításba helyezi az Arthur mondakört.



DOUGLAS NILES:

AZ UTOLSÓ NEMES

Delta Vision Kft. (2001)
Fordította: Horváth Norbert

A Káoszháború sorozat második kötete a Törpe Birodalom történetét meséli el, és nem kapcsolódik szervesen az elsőhöz. A "Nyári tűz sárkányai"-nak eseményeivel egy időben zajló kalandokból kiderül: a törpék között is hatalmi harcok dúlnak.

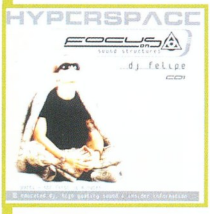
A hylar a Törpe Birodalom ősi uralkodó klánja. Amikor válogatott harcosokból álló seregük útra kel, hogy segítsen az embereknek Takhisis csapataival szemben, másik három törpe klán (a theiwar, a klar és a daergar) megtámadja az otthon maradottakat. Vajon véletlen, hogy a hylarok vezetőjének daergar felesége éppen ezt az időpontot választja arra, hogy "angolosan" távozzon?

Az "aprónépek" szépen el is lennének egymással, ha a Káosz erői nem avatkoznának bele az életükbe, hogy mindent és mindenkit elpusztítsanak. Ha Tarn (a félvér törpe) apja megtalálja a varázsszert, amelyet annyira keres, van esély a túlélésre. Vagy mégsem?

Az első részben megismert dombi törpék valahol itt jönnek a képbe.

– Vanda –

KÖNYVEK



HYPERSPACE FOCUS ON

Ha techno parti, akkor Hyperspace, vagy inkább fordítva, fene tudja. E két szó annyira egymás szinonimájává vált az elmúlt öt évben Magyarországon. Igen, öt éve, mivel a napokban jubilál, az egyelőre egyetlen, tartós és nagy tömegvonzású (kb. 3 ezer fős) megabulija, avagy divatos szóval élve: „mega-rave"-je. Amely mára már igencsak kinőtte magát, Sopronból Budapestre, költözött és kiszélesedett, nemcsak a fellépő DJ-k, hanem a műfajok tekintetében is. Állandók rajta a külföldi sztárvendégek, és a kemény techno árnyékában a lágyabb gépzenék kedvelői is gyorsulhatnak a maguk tempójában. És, hogy két buli között se unatkozzunk, az acélosan kemény műfaj, a techno, annak is Hyperspace-es változata immár negyedszer CD formában is eljut hozzánk, amit ez esetben a nálunk is sokszor megfordult, méltán népszerű Felipe biztosít mix formájában, amely már-már tradicionálisan követi az eddig járt utat, és tölti fel energiával az éppen rászorulókat. Figyelemre méltó még a nemcsak külsőleg, hanem tartalmilag is igen szép és informatív borító, amely egyelőre a hazai előadók többsége számára még csak felesleges költség, ugyanakkor vannak, akiknek ez már tök természetes...

THE ANNUAL SPRING 2001

What the Hell Is This? Annual CD tavasszal is? Mi az, szezonálisak lettünk, mint egy divatbemutató? Hááát... ez a Ministry kezd el menni nagyon-nagyon pénzhajhász irányba. Sőt! Azt már eddig is tudni lehetett, hogy egyes CD-iket csak papíron mixelt az adott sztár DJ, de most már eljutottak oda, hogy eme kiadvány csak úgy anonim, azaz név nélkül van összemixelve, furcsa. Na, persze azért még így is messze magyar társaik fölött állnak zenei színvonalon (más téren meg egyelőre behozhatatlanok). A legújabb Annual slágerszempontból most is hozza a szükséges százalékot, úgyhogy napjaink kommersz (eurós) és kevésbé kommersz darabjai mellett nagyon sok klasszikus, régebbi felvétel is fellelhető. A pennyre kiszámolt 40 dal a rádiók által is kedvelt divatirányzatokból kerül ki, így a siker garantált, pillantsatok csak az alábbi néhányra: Jakatta – American Dream, M&S feat. The Girl Next Door – Salsoul Nugget (ez nagyon friss megasláger, amely talán mix formában itt hallható először), Rui Da Silva – Touch Me, Delerium – Silence, Schiller – Ruhe + Das Glockenspiel, Thrillseekers – Synaesthesia, Bob Sinclair – Darlin', Hatiras – Space Invader vagy Potatoheads, Tom Nowy, Lexy & K-Paul, Ratty, Cosmic Gate... Meglepő, hogy a VIVA-s német vonal van abszolút fölényben úgy, hogy a CD-n a Ministry felirat alatt büszkén ott díszeleg, hogy „Made in England" :-)), hát ez már zenei prostitúció.

PROGRESSION VOLUME ONE

Na, itt jön a következő beégés, a Progression, amely nevével ellentétben csak keserű kotorászás a múlt egy-két porosodó és mai kor néhány tuti slágere között! Hol van itt az újítás, a progresszivitás? Különösen égő ez ak-

kompiláció is csak úgy össze van rakosgatva, egész pontosan Alan Bremner (?!) által. Habár meg kell említeni, hogy ő azért jóval igényesebb darabok közül válogatott, nem úgy, mint Ministrys társa, de hát akkor is ők a RENAISSANCE és nem a MOS! Előbbi mentségére szóljon, hogy bár nagyon sok az egybeesés a két konkurens kiadvány között, de azért ezen vannak jobb és előremutatóbb darabok is, így felelhettünk egy-egy nótát a Way Out Westtől, Laurent Garnier-től, Leftfieldtől, az Underworldtől, vagy BT-től. De itt is megtalálható Schiller, Jakatta, Rui Da Silva, meg még sokan mások is. Mindenesettre elgondolkodtató, hogy valóban ez lenne-e a jövő, tényleg így látják-e a nemzeti öntudatukról híres britek, hogy a pénz javára inkább elsüllyesztik szigetországukat a slágerek tengerében... Nem tom', de szerintem kár lenne. De azért még mielőtt megköveznétek az éles kritikákért, azért gyorsan leszögezem, hogy mindkét anyag nagyon klassz (messze az itthoniak előtt van), csak valahogy kicsit kommersz, persze lehet, hogy a médiák kaptak nagyon rá (csakúgy, mint az emberek) az elektronikus zenére, és a helyzet azért látszik ilyennek; én ez utóbbiban szeretnék hinni!

ORB CYDONIA

Bő két év után visszatért a britek egyik legérdekesebb underground duója, az Alex Paterson és Jimmy Cauty által alkotott Orb. Több mint 11 éve, hogy először megjelentek a techno és dub palettán. Ha valakik, akkor ők a megmondhatói annak, hogyan kell kompromisszumok nélkül sikeres, de mindamellett igényes és progresszív zenét alkotni. Az új album dalai már jóval rövidebbek, mint az előzőn hallhatók, sokkal több az ének, a vokál, de azért ugyanolyan eklektikus és jellegzetes, mint bármelyik eddigi Orb lemez, ők az örök chill out zene. Az első kislemez a Once More lett, amelyre a trance élet két félistene, Sasha és John Digweed készített remixeket, és így a nagyközönség számára is fogyaszthatóbbá tették a műfajok és világok között kalandozó Orb zenéjét.

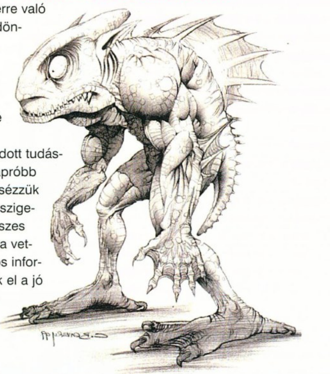
TALVIN SINGH HA

Akárcsak annak idején nagysikerű debütáló albuma, most is egy időben jelent meg az indiai-angol tabla (amely nem = tábla :-)) zenész, Talvin Singh legújabb lemeze Orb Cydoniájával, ami talán nem is véletlen, mivel a kiadó is ugyanaz, azaz a progresszív zenék felkarolója, az Island Records. Így a (külföldi) szakma nagy érdeklődéssel vethette rá magát két régóta várt kincsre. A „Ha" kifejezetten kellemes meglepetést okozott –nekem is –, ismét újabb termeit mutatta meg az underground elektronikus zenének, amely Talvin esetében még az indiai népi dallamokkal is keverve van. Nem is igazán lehet kategorizálni ezt a mély basszusokkal megáldott, egy kicsit ambient, egy kicsit világzene, egy kicsit más zenét. A dalok szinte mindegyike teljesen kidolgozott kompozíció, látszik, hogy nem fél évet dolgoztak rajta. Talvin barátunk két éves tudása élete, fejlődése szólal meg bennük olyannyira, hogyha megkapná a kellő médiatámogatást, akkor akár akkora szenzáció is lehetne, mint Hevia volt anno, aki mellesleg sokban hasonló zenét játszik, mint ő. Az új Talvin Singh albumot nagyon ajánlom azoknak, akik eddig mélyen megvetették az elektronikus zenét, ugyanis van ilyen is, meg még sok hasonló is, csak ahhoz tőlünk nyugatabbra kell menni.

Szabó Dani aka „űrmanó" freeboy
freeboy@buli.net

KÖVETKEZŐ SZÁM TARTALMA

BLACK & WHITE GAMING GUIDE



A nagy sikerre való tekintettel úgy döntöttünk, hogy a következő PC Guruban megosztjuk veletek a Black & White tesztelése közben felhalmozódott tudásanyagot. A legapróbb részletekig kivesézzük a játékot. Az öt szigeten található összes küldetést papírra vetjük, sőt, hasznos információkkal látjuk el a jó és a gonosz teremtmények gazdáit is.

EUROPA UNIVERSALIS

Az igazság az, hogy ez a játék már két hónapja a boltokba került Európa nagyobb országaiban, viszont a szerkesztőségbe mostanáig nem jutott el tesztverzió. Joshua azonban volt olyan kedves, és felhívta a figyelmünket erre a hiányosságra, így a következő PC Guruban részletes tesztet olvashattok erről a remek stratégiai játékról.

EMPEROR: BATTLE FOR DUNE

E sorok írása közben még javában folytatódnak a tárgyalások a Westwood és a PC Guru között egy exkluzív tesztről a kiadó londoni főhadiszállásán. Reményeink szerint sikerül kijutnunk Angliába, s testközelből is megismerkedhetünk a Westwood következő sikerprogramjával.

Z: STEEL SOLDIERS

Nincs szerencsénk ezzel a játékkal. Már hónapok óta sikertelenül próbáljuk megszerezni a Bitmap Brothers vadonatúj stratégiai játékának béta verzióját és a játszható demót. Sajnos a kiadó annyira fél a kalózkodástól, hogy egyetlen példányt sem engedélyez kiadásra. A PC Guru azonban mindenféleképpen szeretne elsőként beszámolni erről a nem mindennapinak ígérkező játékról, ezért szeretnénk a Dune 3 tesztelése mellett időt szakítani a Z2-re is a ködös Albionban.

TROPICO

Diktátorok, zsarnokok, figyelem!!! Végre eljött a Ti időtök, s megtudhatjátok, milyen vezető válna belőletek abban az esetben, ha szabad kezet kapnátok egy ország irányításában. Jelentkezni legkorábban május végén lehet. Demokraták, pacifisták kíméljenek!!!!

A KÖVETKEZŐ TELJES JÁTÉK A PC GURUBAN

KINGPIN: LIFE OF CRIME

Fejlesztő: Xatrix Entertainment
Kiadó: Interplay
Stílus: akció (FPS)

A hozzánk beérkezett visszajelzések alapján az olvasóink a stratégiát és az akciójátékokat kedvelik leginkább. A következő hónapban az utóbbi tábor kedvében próbálunk járni a Kingpinnel. Ez a két éve megjelent játék meglehetősen nagy port kavart. Szabad szájú szövegei és az erőszakos jelenetek miatt rengeteg támadást kapott. Több országban megpróbálták betiltani, de szerencsére a készítők előre fel voltak készülve erre a manőverre, s a program keretein belül lehetővé tették a szolidabb változat kiválasztásának lehetőségét.

Gépigény: Pentium 233, 64 MB RAM, 570 MB winchester, 3D-s gyorsítókártya

A KÖVETKEZŐ PC GURU 2001. MÁJUS 25-ÉN JELENIK MEG.

MÁJUSI MEGJELENÉSEK

(az adatok tájékoztató jellegűek)

Május 1.
Sudden Strike Forever
Május 7.
Myst III: Exile • Z: Steel Soldiers
Május 15.
Air Command 3.0 • Arcanum • Atlantis: The Lost Empire • Legends of Might and magic • Pearl Harbor: Zero Hour
Május 27.
Battlecruiser Millennium • Commandos 2

amelyet annyira keres, van esély a túlélésre. Vagy mégsem?

Az első részben megismert dombi törpék valahol itt jönnek a képbe.

– Vanda –

SAMSUNG
ELECTRONICS
Egyenesen tökéletes.
Samsung DynaFlat és NaturalFlat síkképcsöves monitorok – egyedülálló választék az egyenes megoldások kedvelőinek.
Ha Ön is úgy érzi a domború formák kora lejárt, ha Önnek csak a tökéletes a megfelelő, ha nem hajlandó kompromisszumokra és kifogástalan minőséget keres, tudjuk a választ: a világ legnagyobb monitorgyárában a legkorszerűbb technológiával készült Samsung DynaFlat és NaturalFlat monitorok egyedülálló síkképcsövükkel és szemetgyönyörködtető megjelenésükkel könnyítik meg munkáját, akár munkahelyén, akár otthoni felhasználóként ül a számítógéphez.
Vessen rájuk egy pillantást.
A többi magától jön...
SyncMaster 1200NF
SyncMaster 900NF
SyncMaster 700NF
SyncMaster 900IFT
SyncMaster 700IFT
SyncMaster 753DF
SAMSUNG
SAMSUNG
SAMSUNG DIGITall
everyone's invited™

Cossacks
- European Wars
Egy új kor kezdete...
EUROPEAN WARS
Cossacks
Éld át a 17.-18. század grandiózus történelmi csatáit! Akár 8000 egység is egymásnak eshet az egy- és többjátékos térképeken! A játékban óriási adatbázist találhatsz a korszak csatáiról, nemzeteiről, technológiájáról és katonai egységeiről.
• Igazi 3D terep, olyan taktikai modellezéssel mint például a lőtávolság stb.
• 16 nemzet: algírok, osztrákok, angolok, franciák, poroszok... Hollandia, Piemont, Velence, Lengyelország stb. mind-mind a maga egyedi építészeti stílusával
• Két technológiai korszak
• Az egységeket formációkba is rendezheted
• Hat nyersanyag: élelem, fa, kő, arany, vas, szén
• Öt kampány (36 küldetés), gyakorló küldetések, még 10 egyedi küldetés, 12 történelmi csata és véletlen térkép-generátor
• Akár 7 játékos is játszhat egyszerre helyi hálózaton vagy interneten keresztül
További információkat weboldalunkon találsz: www.cossacks.de
"A Cossacks minden dicséretet megérdemel. ... a történelmi alapokon nyugvó, valós idejű stratégiák között kiemelkedő helyet szerzett magának." - PC GURU, 2001. május - 90%
"...gyönyörűséges, élvezetes, akár oktatási célokra is jól használható játék, igényes enciklopédiával és hihetetlen csodás, cizellált kidolgozottsággal, hatalmas hadseregekkel, történelmi helyszínekkel. ...egy ötletet igenis pontosan, gondosan, korhűen és gyönyörűen is ki lehet dolgozni." - GameStar, 2001. április - 94%
cdv
www.cdv.de
Magyarországon forgalmazza:
DYNAMIC SYSTEMS
THE MULTIMEDIA COMPANY